#4 AGOSTO DE 1994
COMIQUEANDO
AÑO 1 $ 4.50

COMIQUEANDO

TODO SOBRE
HIJITUS

HUMOR
ARGENTINO
HABLAN:
-SENDRA
-NIK
-LANGER
-DANIEL PAZ

Y un comic de CAZADOR

THE SIMPSONS

REYES DEL NUEVO HUMOR

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

Editorial de Andres Accorsi

Una de las primeras cosas que aprendemos los que crecemos en este país, es que el camino entre lo posible y lo ideal es arduo, penoso y cuesta arriba. De chicos se nos enseña a no apuntar a lo máximo, a conformarnos con lo que tenemos a mano, a olvidarnos de lo ideal para tratar de zafar con lo posible.

Cuando con Diego, Rafa y el Negro Botticelli empezamos a gestar esta nueva etapa de Comiqueando, armamos en nuestras mentes la revista ideal: 120 páginas, todo color, distribución en todos los kioscos del país, bolsita, millones de figuritas, posters, calcomanías de regalo y demás sueños inalcanzables. A los pocos minutos, la cruel realidad de nuestro mercado nos fue bajando a golpes del pedestal de lo ideal hasta que caímos de traste en las planicies de lo posible.

De todas las cosas que soñamos cuando concebimos la revista ideal, una sóla se mantuvo en esto, que es la revista posible: el Staff. Así como lo oyen.

Desde el primer minuto, una buena parte de nuestro sueño era trabajar con la gente que hoy trabaja con nosotros. Y no es para menos. Fíjense, si no.

Hernán Ostuni, además de médico y padre de familia, es uno de los creadores de Akfak, un famosísimo fanzine de información de la década del '80. Hernán es co-autor de varios libros, organizó muestras, dio cursos, publicó artículos en varios países de América (incluyendo EEUU) y fue un asiduo colaborador de la prestigiosa revista Comic Magazine (1989-1991). Hernán es un tipo tranquilo, simpático y cumplidor como el que más.

El Dr.MÜle venía de un año y pico sin trabajar en el ámbito de los comics, después de una temporada de contestar las cartas en la revista El Tajo. Es una de las criaturas más maléficas del planeta, pero su trabajo es prácticamente impecable.

Mr. Master estuvo con nosotros en la primera etapa de Comiqueando, después se fue a los EEUU a estudiar televisión y ahora volvió, más cebado que nunca con el tema de los comics. Mr. Master es todo un profesional y jamás se atrasa para entregar las notas.

El Dr.Sax es la reencarnación de una ancestral deidad azteca. En sus vidas anteriores fue guerrero, químico, poeta, sociólogo, fotógrafo, periodista y hasta inspector de una obra social. Es desprolijo, exacerbado y gritón, pero el resultado de su trabajo suele ser "espectaculaaaaaaaar".

Alejandro Tancredi empezó a trabajar profesionalmente en este ámbito el año pasado, escribiendo notas y contestando cartas en los comic-books de Marvel que editaba Pavón. Acá lo tenemos trotando en busca de información y primicias.

Otro que trota y trota por toda la ciudad es Fede "Robin" Gatti, que se encarga del mailing, los envíos al interior y la compra de Coca y facturas durante las reuniones de cierre. A pesar de estar en plena Edad del Pavo (tiene 16 añitos), Robin demuestra una responsabilidad y una dedicación muy promisorias.

Para el final dejé a Fernando "Bicho" García, prócer indiscutido de esta revista. El Bicho es el co-creador de Akfak y trabajó junto a Hernán Ostuni en todos los proyectos habidos y por haber. Además de colaborar en Comic Magazine, la dirigió durante un año. Fue Jefe de Redacción de Cóctel y actualmente coordina las colecciones de álbumes de Doedytores. El Bicho se recibió de actor en el Conservatorio Municipal y ahora estudia la carrera de Técnico en Edición en la UBA. No sólo es siempre el primero en entregar las notas, sino que siempre está dispuesto a dar una mano en todos los demás aspectos del proceso de elaboración de la revista. En síntesis... un maestro.

Otro que aparecía en nuestro sueño y también forma parte de nuestra realidad es el glorioso Cazador. La alquimia que operan todos los meses Lucas, el Gallego Ramírez, Ariel Olivetti y Maurito Cascioli para darle vida al duro más duro del comic nacional, es motivo de un orgullo infinito para todos los que hacemos Comiqueando.

Y si... supongo que es una obviedad, pero este número está dedicado a todos ellos. Por dejar el alma en lo que hacen, por brindar su talento con toda generosidad, por ser una parte fundamental del éxito de la revista y fundamentalmente, por soportarme, que no es poco. Aprovecho también para desearle suerte a nuestro ex-diagramador Federico "Toni" Sosa, que se nos fue a trabajar en Clarín. Gracias a todos por estar ahí y los espero el mes que viene... en el Salón de la Justicia.

SECCIONES

1 EN EL SALON DE LA JUSTICIA
Editorial de Andres Accorsi

6 COMIC CLIPS.
El más completo panorama informativo del universo de los comics.

10 PANTALLAZOS
Más novedades del mundo del cine, la TV y el video.

21 LA PAGINA DEL AVECHUCHO
Consejos útiles para ganar unos pesitos coleccionando comics y esquilmando incautos.

23 EL COMIC DE NUNCA ACABAR
Hoy: Rubén Meriggi.

28 LA VERDULERIA
Temible compilado de indiscreciones, garrotazos, verdugueos y demás crueldades

33 EL CAZADOR
Otra historia inédita de este verdadero inadaptado social.

37 CHARLAS EN EL PARQUE
Otro domingo en el Parque Rivadavia, llueva, truene o nieve.

38 LOS RESCATADORES
Esta vez al rescate de Diabolik, un personaje de cuidado.

40 MESA REDONDA
Otras nueve publicaciones se someten al juicio implacable de nueve miembros de nuestro staff.

48 CEBAMIENTO INFINITO
Muñecos, fiyus, juegos de rol y muchos más argumentos para los que dicen que estamos locos.

51 CORREO
Sigue sin tener nombre, pero ahí está. Firme como rulo de estatua.

55 ANARKOMIX
Más páginas! Nuevas secciones! Mas caótico que nunca! Y además... el ganador del Concurso Wolverine!

http://el-rincon-de-comics.blogspot.com.ar
SCAN

STAFF
Director: Andrés Accorsi
Jefe de Redacción: Diego Accorsi
Coordinador Periodístico: Rafael de la Iglesia
Coordinador Creativo: Hernán Botticcelli
Diagramación y Diseño: HB estudio de diseño.
Redactores: Fernando García, Hernán Ostuni, [illegible] Pedro Tanc[illegible]di, Dr.Mule, Dr. Sax. / Robin: Federico Gatti /
Ilustración de Tapa: Tommy Murdock (Los Simpson[illegible]c) Bongo Entertai[illegible]ent y Twentieth Century Fox). Color: Corby
Gracias a: Claudio Herrera, Santiago Doeyo y Marcelo Igles[illegible]

NOTAS

INVASION DEL HUMOR
Una intensa recorrida por las revistas humorísticas que vienen matando (de risa) en un mercado dominado por los super-héroes.
12

EL HUMOR ARGENTINO
Sendra, Nik, Langer y Daniel Paz analizan a fondo esta sana costumbre criolla.
24

X-MEN
Sólo para X-pertos. Cuarta entrega coleccionable de la historia del super-grupo mutante.
29

LA SUPER HISTORIA DE HIJITUS
Recordamos a uno de los grandes idolos animados de nuestra infancia.
44

Cerebus © Dave Sim

Comiqueando es una publicación mensual de Comiqueando Press.
Envíos a: Av. Forest 536, piso 8, of.43. CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Hay que estar muy al pedo para leer esta letrita miserable. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (N de Título 1.317.726) y mi tía plancha resortes.

AGOSTO de 1994

COMIC CLIPS

FUNCION NOCTURNA

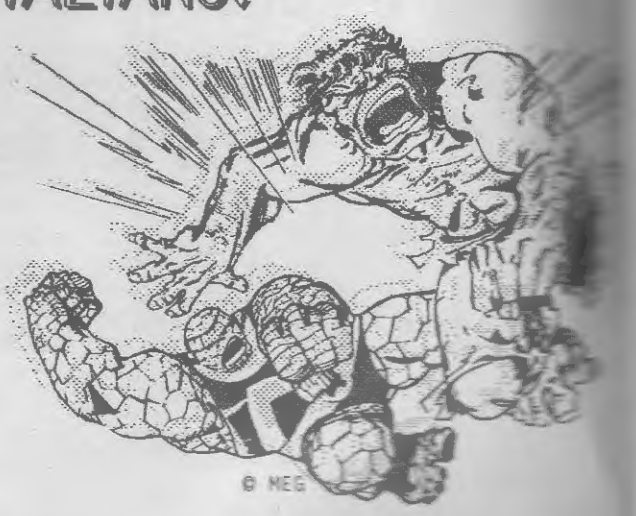
El Cine Club Nocturna, dedicado al cine fantástico sea con actores o con dibujos animados, lanza un ciclo muy interesante que tendrá como sede el local de Planeta Comic, Montevideo 252. La cita es los viernes a las 21:30 hs. y ésta es la programación para las próximas semanas: El 12/8, El Cuervo (1962), de Roger Corman, con Boris Karloff y Vincent Price. El 19/8, series de los '60, con capítulos de Supercar, Meteoro y Ultra Siete. El 26/8, La Momia (1932), con Boris Karloff. El 2/9, Comics en Televisión, con capítulos de Spider-Man, Superman y Mujer Maravilla. El 9/9, Los Mil Ojos del Doctor Mabuse (1960), de Fritz Lang. Y el 16/9, Al Morir la Noche (1944), un film compuesto por 5 cuentos de horror. Después no me vengan con que no saben a dónde ir un viernes a la noche, eh? (Mr.M.)

EL FIN DE LOS VENGADORES

Exactamente de eso se trata The Last Avengers Story, una saga dividida en dos libritos prestige que está escribiendo Peter David, uno de nuestros guionistas favoritos. Al igual que Future Imperfect, esta historia está ambientada en el futuro y enfrenta a los Avengers (viejos y desperdigados) a sus mas célebres enemigos. Esto sólo alcanza para cebar a cualquiera, pero... ¿adivinen quién va a ilustrar The Last Avengers Story? Una pista, trabaja en ésta revista. Otra pista, dibuja al Cazador y hace imitaciones de Sandrini y Palito Ortega. Si, es el único y auténtico Ariel Olivetti! Grande, Maestro! ¿Vieron, gilunes? Esta revista trae suerte, como el programa de Mirtha... (Dr.M.)

© Marvel Entertainment Group

PARLIAMO ITALIANO?



© MEG

Fascinada por los niveles de venta y descontenta con la selección editorial que sus licenciatarios realizaban en Italia, la Marvel Comics abrió sus propias oficinas en el país europeo. Marvel Italia (tal el nombre de la subsidiaria de la multinacional) comenzó editando cinco títulos quincenales de 64 pági-

nas, con todas las características del mercado yanki: grandes tiradas, tintas especiales en las tapas y varios cross-overs tan espectaculares como innecesarios. Las revistas son Gli Incredibili X-Men, L'Uomo Ragno (Spider-Man), Devil & Hulk, Fantastici Quattro e I Vendicatori (The Avengers). Por el momento, el único material producido en Italia son las ilustraciones de las tapas, aunque la editorial planea la realización futura de historietas por artistas de y para la península. ¿Temblará Dylan Dog? (F.G.)

LLEGARON LOS PITUFOS

© Peyo

Para alegría de los pequeños (y algunos grandes también), Los Pitufos han regresado a los kioscos argentinos, de la mano de El Globo Editor, en una revista mensual a color que incluye dos historietas completas, un juego de regalo y varios entretenimientos. A aquellos coleccionistas fanáticos del comic franco-belga les recomendamos especialmente la revista, ya que contiene material original de Peyo y las primeras apariciones de los enanitos azules. Lalí lalá lalá, lalí lalá lalá! (F.G.)

LA NUEVA GENERACION

Como si tuvieran pocos grupos mutantes, los muchachos de Marvel están lanzando a toda orquesta una nueva serie, llamada Generation X. La idea es recuperar el concepto de la escuelita donde varios mutantes jóvenes e inexpertos aprenden a usar sus poderes, esta vez bajo la tutela de Banshee y la enigmática Emma Frost. Los guiones están a cargo de Scott Lobdell (probablemente el mejor X-guionista de la era post-Claremont) y el dibujante elegido fue el genial Chris Bachalo, que le da a los personajes una onda macabra y retorcida, a años luz de las "2000 caras bonitas 2000" que suelen meter en los comics los innumerables clones de Jim Lee. Si te copan los mutis, jugale unas fichitas a la nueva generación. (Mr.M.)

HOT LINE COMICS

La explotación económica de los comics en Estados Unidos está llegando a límites francamente absurdos. Por sólo u$s 4,95 el minuto y discando el número correspondiente, al abonado podrá disfrutar delo sexo teléfonico con las féminas ilustradas que pululan por la exitosísima Penthouse Comix. Aventureras espaciales, superheroínas ardientes, supermujers sovieticas esclavas, patrióticas nazis de la Segunda Guerra y princesas neoyorquinas perdidas en ambientes prehistóricos están dispuestas a excitar a los fieles lectores de esta nueva revista erótica. El único requisito es que los consumidores sean mayores de 18 años y sepan manejar el teléfono con una sóla mano. (F.G.)

LOS CLASICOS DE LA PALOMITA

© Wood/Mandrafina

Les avisamos: Presten atención a las revistas de Editorial Columba. ¿Por qué? Porque están republicando algunas de las series más importantes que hayan poblado sus páginas. ¿Cuáles? Mark, Savarese, Los Aventureros, Wolf, Pepe Sánchez y la lista sigue. La reedición es cronológica (salvo Savarese, que por un error involuntario arrancó con el episodio 14, pero promete repararlo a partir de su segunda entrega), con los colores y la rotulación originales y, lo más importante, en forma completa; es decir, todos los capítulos. Será cuestión de armarse de paciencia y largarse a disfrutar algunos de los mejores comics autóctonos de las últimas décadas. Por primera o por segunda vez. (F.G.)

RE-COLETA, LOCO

Y si, si uno es un comiquero de ley, tiene que acercarse por lo menos un par de veces al mes al Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta.
Es que en ese pasillito tan simpático se está dando cita lo mejor de la historieta y el humor gráfico argentinos. ¿No me creen? Acérquense antes del 18 de septiembre y podrán ver una muestra dedicada nada menos que al glorioso Eduardo Ferro, el creador de Langostino. Y si no, vayan el 20 de septiembre a la inauguración de la muestra de Pablo Páez, uno de los mejores dibujantes que dio este país en la última década. Ahí verán historietas e ilustraciones de primerísima calidad. Y si no fuiste... perdiste!
(A.T.)

© Pablo Paez

VUELVEN LOS CLASICOS

Gracias a un convenio recientemente firmado con el King Features Syndicate, Marvel producirá sendas mini-series de los cuatro personajes más importantes del sindicato, verdaderos baluartes de la historia de los comics. Prince Valiant, la magistral saga creada por Harold Foster, será recontada por Charles Vess (guión) y John Ridgway (dibujos). The Phantom, el antecedente directo del género superheroico que dieran a luz Lee Falk y Ray Moore, contará con el talento de David De Vries (guión) y Glen Lumsden (dibujos). Mandrake, el mago de Lee Falk y Phil Davis, estará a cargo de Mike Barr (guión) y Rob Orteleza (pinturas). Finalmente, Flash Gordon, el aventurero espacial de Alex Raymond, descansará en las hábiles manos de Mark Schultz (guión) y el legendario Al Williamson (dibujos). Cuatro proyectos más que interesantes para no pasar por alto. (F.G.)

© KFS

EL DELICADO SONIDO DEL TRUENO

T.H.U.N.D.E.R. Agents, los superhéroes-agentes secretos creados por Wally Wood, Steve Ditko, Gil Kane y Reed Crandall en la década del `60, vuelven para quedarse. Ahora, los responsables de insulfar nueva vida en estos personajes de culto (al menos en los States) son Tom y Mary Bierbaum, Jerry Ordway, Ron Lim, Doug Moench, Paul Gulacy, Terry Austin y Mark Texeira entre otros. Los derechos son propiedad de Harvey Comics, pero dado que su imprint Nemesis no ha obtenido el éxito que esperaban, los agentes cayeron en las manos de la omnipresente Marvel. ¿Se les hará justicia? (F.G.)

LA CONSPIRACION INVISIBLE

"Quiero crear una nueva y radical mezcla de hechos históricos, biografía y ficción bizarra, en una serie que sirva de refugio a todas mis extrañas nociones e ideas rebuscadas, cosas que vi en mis viajes alrededor del mundo, teorías que desarrollé, lo oculto, aventuras, meditaciones. Creo que finalmente encontré una estructura que alberga todas las historias que siempre quise contar". Con estas palabras definió el británico Grant Morrison su nueva creación para el imprint Vertigo: The Invisibles, una serie que centra su mira en el

accionar de una sociedad secreta y oculta de subversivos, que se han visto envueltos, de una forma u otra, en los hechos pivotales de la historia del hombre. Como es común hoy día, la revista estará compuesta por diversas sagas a cargo de diferentes dibujantes, siendo Steve Yeowell (No1 a 4) y Jill Thompson (No5 a 8) los primeros responsables. Sea bienvenida esta última, definitiva y ¿ficticia? conspiración. (F.G.)

SE NOS FUE ABREVAYA

El pasado 8 de julio falleció Carlos Abrevaya, uno de los creadores de la tira Diógenes y el Linyera, periodista y escritor (Medios Locos -1989- y Desnudo y sin Documentos -1994- son sus principales títulos). Estudiante de abogacía y filosofía, largó la facultad al encontrarse con Jorge Guinzburg y fundar una de las dulpas más exitosas del humor contemporáneo. Desde 1971 firmaron los libretos de El Show de Pinocho, Fontana Show, Telemóvil, La Noticia Rebelde y varias temporadas de Tato Bores. En el mundo editorial colaboraron con Satiricón, El Ratón de Occidente, Chaupinela y Humor entre otras revistas. A partir de 1992 comenzó a conducir Perdidos en la Noche en la radio La Red y en 1993 participó en el ciclo Club de Hombres por América 2. "Lo nuestro pasa por desmenuzar la nota crítica, corrosiva, metiéndole algo de delirium tremens, asociación libre y gags conocidos" dijo en alguna oportunidad analizando su propio estilo de hacer humor. Tenía 45 años. (F.G.)

PANTALLAZOS

por Fernando García

CINE

© Bernet/Abulí

Después de la exitosísima puesta teatral y su relanzamiento historietístico vía Glénat España, Torpedo 1936 (la creación de Enrique Sánchez Abulí y Jordi Bernet) se convertirá en una serie de dibujos animados de 13 capítulos de media hora, realizada por el Rojo Sanz Estudios. Con un presupuesto que se eleva a 200 millones de pesetas, Juan Antonio Rojo dirigirá estas adaptaciones sumamente fieles (al menos, eso dicen). Darán vida y voz a Luca Torelli y a Rascal, respectivamente, Federico Fazioli y Xavier Capdet, protagonistas de la obra de teatro.

Para muchos, Ultraverse (el sello superheróico de Malibu) es el mejor universo de todos los que debutaron el pasado 1993. Pocos lo saben, pero Malibu está dispuesta a inundar los medios masivos de comunicación con las producciones realizadas en su propio departamento cinematográfico. Ya han aparecido trailers en video de HardCase, videocasettes de Firearm (que se venden junto al n°0 del comic homónimo) y tres CD-ROMIX! (historietas en CD-ROM con movimiento y sonido agregados a las viñetas originales) de HardCase n°1, Prime n°1 y Freex n°1, además de diversos comerciales para TV abierta y MTV. Pero esto no es todo. En este momento se trabaja en la realización de dos programas televisivos sobre el Ultraverse. Uno es un costoso dibujo animado con la participación de todas las criaturas del imprint, destinado a la TV abierta. El otro, pensado para cable y protagonizado por actores de carne y hueso, aún no tiene una línea argumental definida aunque se barajan dos opciones: 1) Un superhéroe distinto en cada programa, o 2) Firearm como personaje principal y la participación de otro héroe diferente en cada episodio. Fecha confirmada de estreno: Fines de 1995.

VIDEO

© Twentieth Century Fox

Batman: La Máscara del Fantasma

Después de un primer año de la exitosísima (y fabulosa) serie de dibujos animados Batman Adventures, llega por fin a la Argentina, directo a los videoclubs, este largometraje animado del Hombre Murciélago. Cuando leí la adaptación de la película (en comic, claro) la historia no me pareció gran cosa. Adiviné quien era el misterioso Fantasma a las pocas páginas, me molestó el Joker que no termina de encajar, etc. Le faltaba fuerza, sustancia. Afortunadamente al ver la película me dí cuenta dónde estaba lo que la aptación se perdía: una música atrapante que crea climas copados, una animación fantástica, al nivel de los mejores capítulos de la serie, una dirección magistral, unas voces muy bien logradas, unos escenarios deslumbrantes y... Entonces uno se pregunta... ¿por qué esta película no tuvo éxito en los States? Simple. Batman: La Máscara del Fantasma debería ser prohibida para menores de doce años. "¿Cómo?"- diran. Si. La violencia y las explosiones a granel, la trama intrigante y plagada de flashbacks, la locura en muchas de sus formas y otros elementos, hacen que un chico no pueda terminar de disfrutar lo que presentaron como "una aventurita de Batman". Los grandes la van a disfrutar mucho, aunque sigan adivinando quien es Fantasma a los diez minutos y que el Joker esté metido a presión en el argumento.

(D.A)

Coincidiendo con la salida de nuestro último número se produjeron una serie de cambios alrededor de Batman 3 que desactualizaron la información. Para empezar, el título del film ha mutado oficialmente al de Batman Forever; y tanto Michael Keaton como Robin Williams han abandonado sus papeles.

Los nuevos rostros de Batman y Riddler serán, respectivamente, los de Val Kilmer (Jim Morrison en The Doors) y Jim Carey (The Mask). Robin, el muchacho maravilla, será interpretado por Chris O'Donnel y Robin Wright dará vida al nuevo interés romántico del encapotado. El resto sigue sin cambios, por ahora.

MANGA, EL PRINCIPIO DE UN CULTO MASIVO.

Después del éxito arrollador de AKIRA, preparate para un asalto épico a todos tus sentidos. Una avalancha de los más arrebatadores e increíbles títulos de la animación japonesa, cuidadosamente seleccionados para tu máximo entretenimiento.

POR FIN EN VIDEO

EL FUTURO YA ESTA AQUI !!! ATERRIZA EN EL SIGLO XXI

TITULOS DISPONIBLES YA

DRAGON BALL (6 largometrajes)
DRAGON BALL Z (3 largometrajes)
DOOMED MEGALOPOLIS
3 X 3 OJOS
FIST OF THE NORTH STAR
DOMINION TANK POLICE
(2 largometrajes)
MACROSS II (2 largometrajes)
LA LEYENDA DEL SEÑOR DEL MAL
UROTSUKIDOJI (2 largometrajes)
VENUS WARS
THUNDERWARRIORS
ALIEN X
ULTIMATE TEACHER (2 largometrajes)

FILMS - COMICS MAGAZINES

EL UNICO LUGAR DEL MUNDO DONDE EL COMICS NO DUERME.
Abierto las 24 horas los 365 días del año.
AV. CORRIENTES 1383 / 85
TEL / FAX 799-3251

TE REGALA CON CADA VIDEOCASETE UN CROMO PLASTIFICADO ORIGINAL PARA COLECCIONAR

COLECCIONISTA:
Los videos MANGA originales son de una superlativa calidad de audio y video.
Los importamos directamente para vos.

T&R

INVASION DEL HUMOR

por Andres Accorsi, Rafael de la Iglesia y Diego Accorsi

PRESENTES DESDE SIEMPRE EN EL MERCADO DE LOS COMIC-BOOKS, LAS HISTORIETAS HUMORISTICAS ALCANZAN HOY SU PICO DE POPULARIDAD Y HASTA LE HACEN EL AGUANTE A LOS OMNIPOTENTES SUPERHEROES. HUMOR, COMEDIA Y PARODIA SON, MAS QUE NUNCA, ARGUMENTOS CONTUNDENTES A LA HORA DE CAPTAR Y SEDUCIR A LOS LECTORES DE COMICS.

No es ningún secreto que el comic-book no empezó con el No 1 de Action Comics. De hecho, los primeros comic-books (estamos hablando de 1933) consistían en republicaciones en este nuevo formato de las más exitosas tiras cómicas realizadas para los diarios. Sin ir más lejos, de ahí viene el nombre "comic-book". Cuando los directivos de la National Periodical Publications (hoy DC Comics) se lanzan a la odisea de editar un comic-book con material íntegramente nuevo, lo hacen con la revista New Fun (1935) que estaba compuesta, en gran parte, por historietas cómicas. Entre 1935 y 1938 la puja entre comics de humor y comics de aventura fue muy pareja. El debut de Superman en Action Comics inclinaría la balanza en favor de los segundos.

Sin embargo, el humor siguió presente en los comic-books de la Golden Age. Las revistas (que por ese entonces tenían sesenta y tantas páginas) incluían historias cortas protagonizadas por funny animals, mientras que varios superhéroes solían compartir sus aventuras con personajes más bien ridículos, que aportaban un toque de comedia a las historietas "serias".

La perfecta mezcla entre superhéroes y humor llegó con la primera versión de Red Tornado, creada por Sheldon Mayer, donde un ama de casa (Ma Hunkel) repartía su tiempo entre la lucha contra el crimen y los quehaceres domésticos. Con similares dosis de humor, pero con una creatividad y una gracia impensables para esa época, Jack Cole consagró a su desopilante personaje Plastic Man como un hito indiscutido en la historia del comic.

Un tono menos humorístico y más de comedia fue la clave del éxito de Captain Marvel, nacido en 1940 del ingenio de C.C.Beck. Las aventuras del Capitán (a simple vista un tibio clon de Superman) estaban impregnadas de una sensación de juego, de broma y de liviandad que las distanciaba del verdadero alud de comics de superhéroes que revolucionó a la industria en este período.

Terminada la Segunda Guerra, con el declive de los superhéroes llegó la revalorizacion de los otros géneros: los cow-boys, los deportistas, los aventureros calcados de Tarzán y Flash Gordon y, por supuesto, el humor. Y con esta diversificación de géneros (estamos hablando de la época en que la EC inventó el comic de terror y Jack Kirby el comic romántico) cada uno de ellos se fue separando de los demás, construyendo su "rancho aparte". Para poblar el rancho del humor, la National (líder del mercado desde 1935) le dio serie propia a dos historietas fabulosas: Sal y Pimienta (otra de Sheldon Mayer) y La Zorra y el Cuervo (donde se destacaron James Daves y Frank Tashlin). Además, inauguraron una práctica que se continúa hasta nuestros días: Los comic-books protagonizados por estrellas de la TV. Así es como Bob Hope y Jerry Lewis tuvieron sus propias series.

Fuera de la National y enrolados más bien en la comedia, Archie y sus amigos de Riverdale (creados en 1941 por Bob Montana) también generaron un enorme éxito que los propulsó a las tiras para la prensa y al dibujo animado. Hoy en día, los comics de Archie siguen ocupando un lugar destacado en el mercado de la historieta americana. Menos suerte tuvo Little Lulu, otra ídola de los '50 nacida en 1935 en un semanario de actualidad y protagonista desde 1948 de sus propios comic-books, a cargo del guionista-dibujante John Stanley y Marjorie "Marge" Henderson Buell, la creadora del personaje.

Nacidos en los dibujos animados y reformulados para las tiras de los diarios, los personajes de Disney también llegaron al comic-book en los '40 y durante esa década y la siguiente protagonizaron historietas cómicas y aventuras en tono de comedia que maravillaron a varias generaciones gracias al talento de autores como Carl Barks, Al Taliaferro y muchos otros.

Una de las publicaciones más influyentes de todos los tiempos fue sin duda la revista MAD, lanzada por la EC en 1952. Aquí encontró su hogar un nuevo tipo de humor, basado en la parodia despiadada y el comentario social ácido y pesimista. Como si esto fuera poco, por MAD desfilaron creadores de la talla de Wally Wood, Jack Davis, Harvey Kurtzman, Don Martin y Sergio Aragonés. A partir de 1955, MAD abandonó el formato de comic-book pero no las mañas.

Para 1960, la irrupción de los dibujos animados en la TV erradicó de los comic-books a los personajes que no aparecieran en la pantalla chica. Las historietas humorísticas para chicos tenían ahora como únicos protagonistas a las estrellas animadas de Disney, la Warner y Hannah-Barbera. La editorial Gold Key fue la más prolífica a la hora de publicar este tipo de comics, casi siempre inferiores a las versiones animadas de los mismos personajes.

Liquidados sus títulos de humor, la

DC se inclinó hacia la parodia con Inferior Five, un grupo de héroes jóvenes e ineptos que ridiculizaban la profesión. Marvel también se jugó por la sátira y se burló de sus propios personajes en la revista Not Brand Echh. Años más tarde, tanto Marvel como DC saldrían a competir con MAD con productos alevosamente clonados de dicha revista.

Sin duda los comic-books más graciosos de los '60 los aportó la movida underground que, liberada de todo tipo de tapujos y/o entes censores, verdugueó sin concesiones a Dios y María Santísima. El underground dio humoristas brillantes como Robert Crumb, Gilbert Shelton y Vaughn Bodé, capaces también de una mirada reflexiva y crítica de nuestra sociedad.

Si los '70 fueron años de oscura mediocridad para el comic-book en general, más aún lo fueron para los comic-books humorísticos. Ya totalmente dominado por los superhéroes, el mercado casi no gestó propuestas de humor y tuvimos que conformarnos con algunas cosas (inspiradísimas, por cierto) de Aragonés en DC y con Howard de Duck, un raro intento por fusionar los funny animals con la onda "realista" del Universo Marvel. Comprendida por unos pocos pero comprada por todo el mundo (por las dudas, no?) la primera época de Howard escrita por Steve Gerber y dibujada por Gene Colan fue todo un suceso.

Para 1978 surge un comic independiente, en blanco y negro y a cargo de un autor desconocido. A simple vista, parece una parodia del Conan de Barry Windsor-Smith y Roy Thomas. Leyéndolo con detenimiento, lo es. Eran los primeros números de Cerebus, la genial creación de Dave Sim que muy pronto se alejaría de la parodia de Conan para ganar identidad propia y convertirse en uno de los comics más logrados y más laureados de la década siguiente.

El éxito de Cerebus permitió volver a pensar en comic-books humorísticos que no fueran tele-dependientes. El primero en cobrar relevancia fue otra parodia de Conan, Groo the Wanderer, de Sergio Aragonés (ver nota). Derivadas también de otros personajes (Elektra, X-Men, Teen Titans), las Teenage Mutant Ninja Turtles de Eastman y Laird se resistieron a parodiar a sus "fuentes" pero encontraron un éxito inesperado al combinar sus raíces "dark" con un tono de comedia chispeante y realista. El otro personaje que nació como parodia para luego alejarse de su víctima (Superman) y lograr un humor propio fue The Tick, el personaje de Ben Edlund.

Pero el boom independiente de los '80 generó muchos más comics humorísticos "de autor". Entre los mejores se cuentan It's Science with Doctor Radium (de Scott Saavedra), Flaming Carrot (de Bob Burden), Eightball (de Dan Clowes) y Neat Stuff, del increíble Peter Bagge. Esa tradición está hoy representada por Gregory, Hate (ver notas), Milk & Cheese y un nuevo título antológico: Instant Piano, realizado por varios genios del humor adulto.

La comedia, por su parte, se instaló cómodamente en los comics de superhéroes. Blue Devil (lanzado por DC en 1984) basó su éxito en situaciones ridículas, diálogos jocosos y buenas caracterizaciones de héroes y villanos. De a poco, otras series de Marvel y DC fueron sumando realismo a sus historias, inyectándoles pequeños toques de humor. Autores como Peter David, J.M.de Matteis, John Byrne, Scott Lobdell, Howard Chaykin y el inefable Keith Giffen (ver nota) se han mostrado capaces de producir comics de superhéroes sólidos y atrapantes sin dejar de lado el lado cómico (o ridículo) de la vida real y hasta se dieron el lujo de reirse de las convenciones del género.

La corriente de "comedia de héroes", si bien sigue fuerte, abarca una porción mánima del mercado si se la compara con la nueva ola de comics humorísticos tele-dependientes. Basados en los cartoons que reinan en la pantalla chica, las historietas de Ren & Stimpy, los Simpsons, Beavis & Butt-Head (ver notas), las criaturas de Disney, los Picapiedras y los siempre vigentes Looney Tunes vienen avanzando duro y parejo en los rankings de los títulos más vendidos. Comics humorísticos de autor, títulos basados en las estrellas de la tele, superhéroes bufonescos, sátiras despiadadas... El humor está de moda. Si una vez que ésta (como todas las modas) haya pasado, nos queda como secuela una industria del comic donde "realista" no sea sinónimo de "amargo, psicótico, retorcido y violento", le estaremos eternamente agradecidos a los creadores que protagonizan hoy un boom que esperábamos desde siempre.

Como es de público conocimiento, la historia de Los Simpsons comienza allá por 1987, cuando Matt Groening logra venderle la idea a los productores del Show de Tracey Ullman. Estos andaban buscando personajes nuevos para que protagonizaran cortitos de 3 minutos que se emitían dentro del show. Cuando Groening mostró a su familia, le preguntaron "¿De qué trabaja el

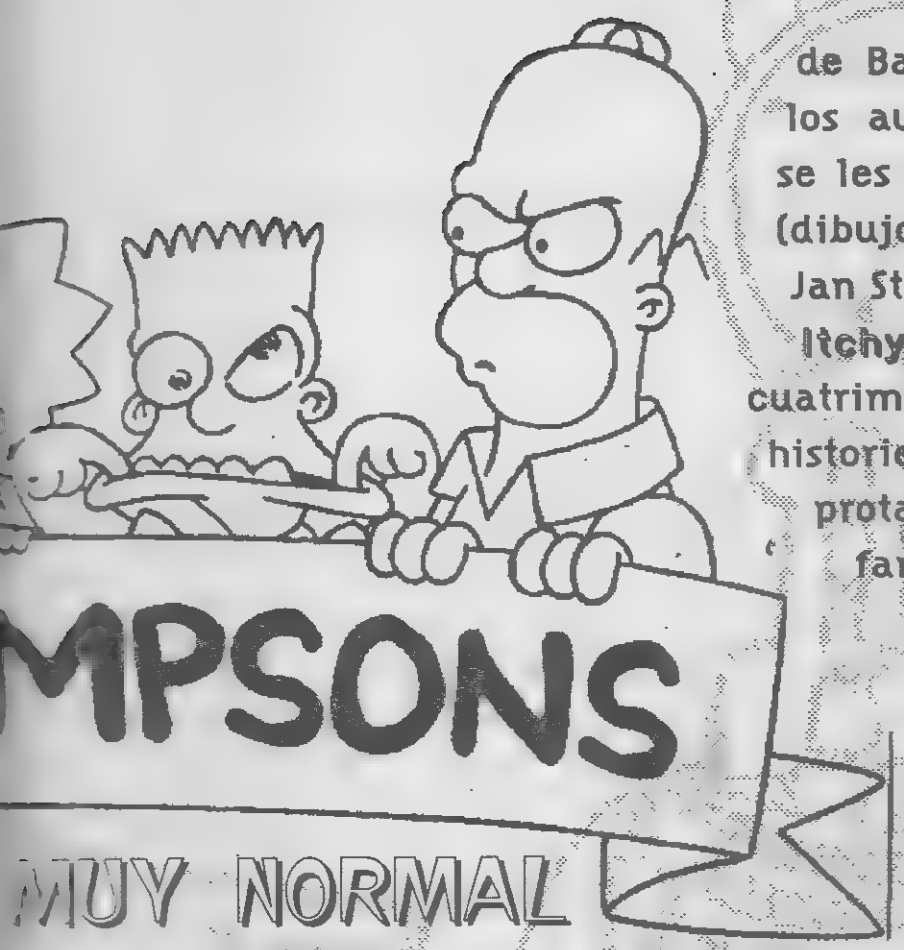
THE SIMPSONS © TWENTIETH CENTURY FOX & BONGO ENTERTAIMENT

padre?". Matt respondió "Trabaja en una planta de energia atómica". Se rieron, y lo contrataron. Inmediatamente Groening se juntó con David Silverman y Wes Archer para redefinir el look de los personajes y hacerlos más potables para dibujo animado. Silverman diseñó una "Biblia" y quedó a cargo de supervisar a los animadores de Klaksy-Csupo, el estudio elegido por los productores del show.

A fines de 1989, Los Simpsons protagonizaron un especial de Navidad de 30 minutos y el rating les sonrió. A los pocos meses, debutaba la primera temporada de la serie para prime-time con más capítulos en la historia del dibujo animado. Bajo la supervisión de Groening, Silverman y sus muchachos poblaron a Springfield y a fuerza de excelentes guiones y un dibujo extraño y eficaz, convirtieron a los Simpsons en un éxito monstruoso, tanto para los críticos (que le otorgaron muchísimos premios Emmy) como para el público, que consume hace varios años centenares de productos con la imagen de Bart y los suyos.

Uno de estos productos fue la revista Simpsons Illustrated, editada por Welsh Publishing entre 1991 y 1993. Supervisada por Groening y dirigida por Steve y Cindy Vance (ambos talentosísimos dibujantes y guionistas), la revista presentaba notas humorísticas, reportajes a los responsables de la serie de TV y, por supuesto, comics. Al principio eran de 2 páginas, después de 4 y finalmente, aparecían uno de 2 páginas y uno de 4. Las historietas no tenían protagonistas fijos, pero si un equipo creativo estable, integrado por los Vance, Bill Morrison (también guionista y dibujante), Barbara McAdams, Ray Supreme y otros. La revista (que era trimestral) también publicaba una tira loquísima a cargo del renombrado Gary Panter.

En 1993 (y como suplemento trimestral de Simpsons Illustrated) sale el No.1 de Simpsons' Comics and Stories, con tres historietas a cargo de los Vance, Morrison, Supreme, Mike Anderson y Mike Polcino, siempre bajo la supervisión de Matt Groening. Si bien esta revista alcanza muy buenas cifras de venta, nunca salió el No.2. Unos meses más tarde, en Agosto del '93, Groening anuncia con bombos y platillos la



creación de su propia editorial de comics. Nacía el Bongo Comics Group.

Bongo se lanza en Diciembre del '93 con cuatro títulos, todos ellos a cargo de Steve y Cindy Vance y Bill Morrison, más las editoriales de Matt Groening. Estos son los títulos:

Simpsons Comics: Es bimensual y trae dos historias por número. La más corta (el back-up), tiene su propia tapa-flip. El protagonismo va rotando entre todos los miembros del elenco. Además de los autores de siempre, colaboran Tim Bavington, Sondra Roy y, como guionista, Dan Castellaneta, el actor que presta su voz a Homero en la serie de TV.

Bartman: Es cuatrimestral y trae una sóla historieta por número, con aventuras de Bart y Milhouse. A los autores habituales se les suman Phil Ortiz (dibujos) y el veterano Jan Strnad (guión).

Itchy & Scratchy: Es cuatrimestral y trae una historieta por número, protagonizada por la famosa y truculenta dupla del gato y el ratón. Los guiones suelen girar en torno a la carrera de Itchy y Scratchy como actores de dibujo animado, tomando en cierta medida el concepto de Roger Rabbit. Además de Morrison y los Vance, la serie cuenta con el aporte de Dan Castellaneta (guiones), Mike Milo y Harry McLaughlin (dibujo).

Radioactive Man: Es una mini-serie bimensual de 6 capítulos. La serie está diseñada de modo tal que cada episodio refleja (y parodia) una época específica de la historia del comic-book de superhéroes. Así, al No.1 (con fecha 1952) le siguió el No.88 (1962), luego el 216 (1972) y luego el 412 (1980). En el principio, las víctimas fueron los comics casi absurdos de los '50, en el segundo la onda Marvel de la primera época (parecido a lo que hizo Alan Moore en 1963), en el tercero se mofaron del Green Lantern/Green Arrow de Adams y O'Neil y en el cuarto de la saga de Dark Phoenix, de Claremont y Byrne. Para el No.5, el blanco de la parodia será la onda DC de los '80, con Crisis, Watchmen y Dark Knight. Las historias de Radioactive Man (generalmente asistido por Fallout Boy y sus compañeros del Superior Squad) están llenas de referencias a los números que no se van a publicar y complementadas con avisos típicos de la época que se parodia en cada número. Este es el título de Bongo que ha recibido mejores críticas y probablemente inventen alguna triquiñuela para no cortarlo después de la sexta entrega.

Mientras escribimos esto, tres de los títulos de Bongo están siendo entrelazados por el crossover When Bongos Collide, que empezó en Itchy & Scratchy No.3, para continuar en Simpsons Comics No.5 y desembocar en Bartman No.3. Para el futuro, Groening y sus secuaces planean expandir la línea Bongo y no descartan la publicación de series que no estén ambientadas en el Universo Simpson. Si no te alcanza con ver a Homero y familia una vez por semana por TV, estos comics son para vos. (A.A.)

BEAVIS&BUTTHEAD

solo me río cuando me duele

En agosto del año pasado, me encontraba yo en la ciudad de San Diego, EEUU, por trabajo, y por que no, también por placer. Durante las noches en el hotel, no tenía mejor pasatiempo que hacer zapping entre los miles de canales que brinda la TV yanqui. En una de esas, pongo la MTV y me encuentro con un dibujo animado bastante mal hecho, que estaba protagonizado por adolescentes de apariencia muy, pero muy desagradables. Los dos se la pasaban riendose como unos enfermos y destruían cualquier cosa que tuvieran a su alcance.
Demostraban tener un coeficiente intelectual nulo, un raro amor hacia cualquier acto cruel y un odio enceguecido a cualquier cosa de apariencia normal. La tira duraba unos cuantos minutos y a esto se sumaba una pasada de video-clips, que estos mismos personajes, se dedicaban, desde un sillón, a comentar casi siempre mofándose de los músicos y de la producción. Pese a que la primera vez que los vi mi rechazo fue instantáneo, lograron acaparar mi atención hasta el final del programa. Al otro día los volví a ver y me gustaron un poco más. De ahí en adelante, y sin poder evitarlo, me volví un adicto irrefrenable de Beavis & Butthead. Al volver a la Argentina, lamenté no poder ver más su programa.
Beavis & Butthead fueron creados por Mike Judge; un americano de treinta años que tenía como hobby la animación. La MTV vió esta creación de Judge y le ofrecieron un contrato por 65 capítulos. El show debutó en marzo del `93 y consistía en estos dos tarados, sentados en el sillón de una casa, mirando tele-

visión. A través de la pantalla veían diversos video-clips y hacían comentarios burdos, chabacanos e imbéciles, ridiculizando a los cantantes, a las bandas o a los videos en sí. Dentro del programa, también había cortos de los adolescentes, en los que se aventuraban más allá del sillón para poder reirse y mofarse de otras cosas. Rápidamente el programa cobró una repercusión que ni el mismo Judge podía creer. La cuestión es que la editorial Marvel Comics (previendo el mismo éxito que obtuvo con el comic de Ren & Stimpy) lanzó a principios de este año, el comic de Beavis & Butthead. Esta historieta es una copia fiel del dibujo animado, donde los dos desagradables jovenzuelos se van topando con diversas situaciones y personas. Además, como en un comic no se puede comentar un video-clip por cuestiones tEcnicas, Beavis & Butthead opinan sobre distintos personajes del universo Marvel.
En la actualidad, los guionistas de esta serie son Johnson y Marcil y el dibujante es Rick Parker. Como no podía ser de otra manera, la Marvel no se equivocó y esta revista alcanzó el mismo Exito que Ren & Stimpy. Beavis & Butthead, es en realidad una dura crítica a la sociedad americana, que se preocupa más por cuestiones superficiales que por los temas de fondo. Estos dos personajes hacen reir a todo un país (sobre todo a jóvenes), señalándoles, de manera grotesca y soez, todos sus defectos y errores. Si algo debemos reconocerles a los norteamericanos, es que sentido del humor no les falta.

(R.de la I.)

SERGIO GROO GONES

errando por la vida

Famoso por sus años en la revista MAD y sus esporádicas pero geniales colaboraciones en la DC Comics, Sergio Aragonés decide en 1982, que es hora de mostrar al mundo un personaje que llevaba años garabateando, armando de a poco. Así fue como en el nß1 de la revista Destroyer Duck (editada por Eclipse), hace su debut en una historieta muda un guerrero torpe y narigón llamado Groo. El personaje (que a simple vista es una alevosa parodia de Conan) gusta muchísimo y en el No 5 de Starslayer (editada por Pacific), vuelve a la carga en otra historieta corta, esta vez con diálogos a cargo de Mark Evanier, un prolífico escritor de series de dibujo animado que nunca había tenido suerte como guionista de comics.

Groo pega cada vez más y Pacific lo lanza en su propio nß1 en Diciembre del '82, inaugurando una serie que duró 8 números. Ni bien cierra Pacific, Eclipse contraataca con seis números y un especial protagonizados por Groo, todos durante 1984. En Diciembre de ese año, Groo aparece en una historia corta dentro de Epic Illustrated, la revista de antología para adultos de la Marvel. Cuando Epic comienza a sacar sus propios comic-books, Aragonés y Evanier (junto al letrista Stan Sakai y el colorista Tom Luth) se llevan al bárbaro descerebrado de Eclipse para entrar en esta nueva línea, con un nuevo número uno, esta vez de Marzo de 1985.

A partir de acá, Groo no se detiene jamás. En 1987 protagoniza su primera Graphic Novel (La Muerte de Groo), en 1989 se reeditan sus primeras historias junto a material complementario inédito, en 1991 su revista cambia de formato, incluyendo mas páginas por número y en 1993 se revelan su origen y su niñez en el prestige titulado La Vida de Groo. El comic, que va casi por el No 120, es el único que queda de toda la línea Epic y su equipo creativo ha batido todos los récords en materia de permanencia en un título. Un guerrero bruto, tosco y casi mononeuronal vende bien y gana premios. ¿Cómo se explica?

Se explica aclarando que Aragonés y Evanier convirtieron a Groo en mucho más que una sátira de Conan. Lo dotaron de una galería de personajes secundarios fascinante (en especial el perro Rufferto, que debutó en el No 29), lo introdujeron en sagas cada vez más complejas que aprovecharon al máximo las posibilidades de la ambientación atemporal del género "espada y brujería" (es decir, dragones, guerreros, hechiceros, reyes, aldeas, objetos místicos, etc.) y no le hicieron asco a temas que rara vez son tocados en serio y mucho menos desde una revista cómica:

Groo y su mundo se mostraron idóneos para que sus autores abordaran temas como la ecología, la religión y el poder de los medios masivos de un modo desopilante pero que, además, convocaba a la reflexión. Sin aburrir, sin repetirse y sin soplar, Groo es, desde hace más de diez años, el mejor ejemplo de un buen comic humorístico.

En esta misma tónica (humor desopilante más temas complejos para reflexionar) surgió el año pasado The Mighty Magnor, otra creación de Aragonés y Evanier, publicada por Malibu, que focalizaba su burla despiadada en los comics (y en la industria de los comics) de superhéroes. Misteriosamente, Malibu sacó sólo tres de los seis números que luego publicó en libro la editorial española Planeta-De Agostini.

Sergio Aragonés, nacido en España, educado en México e influenciado por los grandes dibujantes argentinos, es hoy uno de los máximos referentes del humor yanki. ¿Qué tal? (A.A.)

GREGORY

A fines de los ochenta, la DC Comics lanza una sub-editorial llamada Piranha Press. Esta creación se debió a que la DC quería empezar a realizar comics que no fueran de superhéroes; historietas con un tono más adulto y en ciertos casos, con un tono humorístico. Uno de los resultados de Piranha fue Gregory, de Marc Hempel. Gregory es un niño diferencial, que vive en un hospital psiquiátrico. Es totalmente introvertido y habla una lengua que nadie entiende. Seguramente se preguntarán que tiene de gracioso un tema tan sórdido como este. Pues resulta que Gregory tiene un amigo imaginario llamado Herman Vermin. Herman es una rata negra con lentes oscuros que le habla y logra hacer todo lo que el niño no se anima.

© Marc Hempel

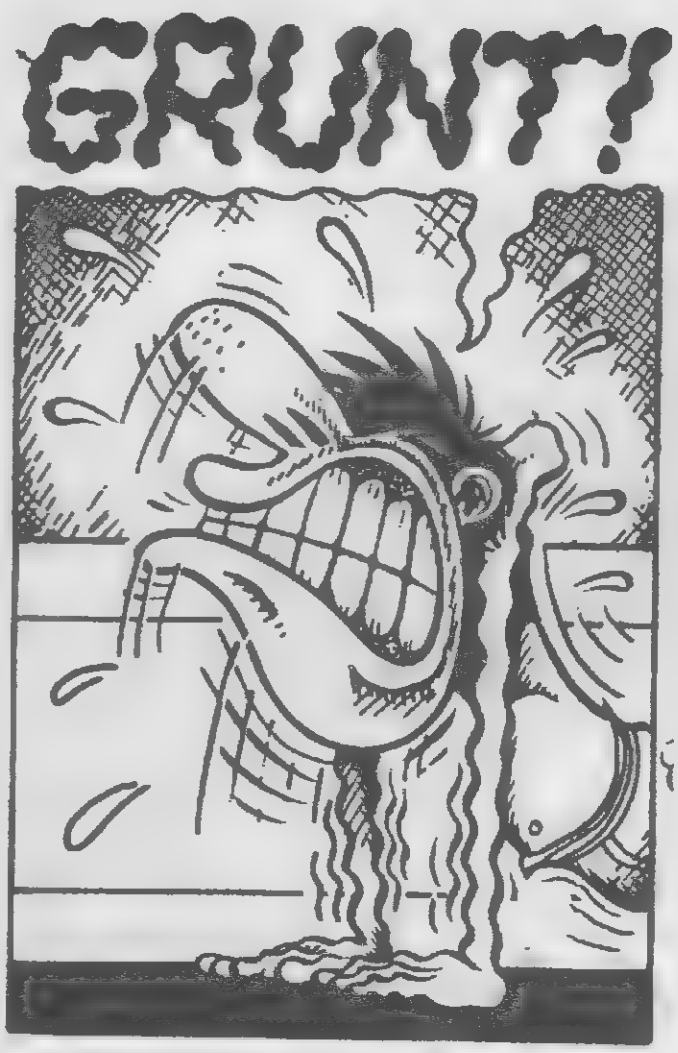
Mientras que Gregory vive en una nube de pedos, su amigo imaginario es el que de una manera un tanto particular, vive la realidad.
En 1990 Gregory fue nominado para un premio Harvey y dos Eisner Awards. En 1992, su creador, Marc Hempel, fue premiado en la Convención de San Diego. Hasta ahora han salido cuatro comics de Gregory en formato prestige y todos ellos han obtenido grandes elogios de la crítica especializada. El último de ellos salió el año pasado y se llamó Gregory IV: Fat Boy. Pese a que la temática no es la más adecuada como para hacernos reir, Hempel logra, por momentos, robarnos una sonrisa.

R. de la I

HATE

¿El odio es comico?

Suena bastante difícil afirmar que el odio nos causa gracia. A no ser que estemos hablando de Peter Bagge. Este joven artista norteamericano empezó de la nada, editó sus propios comics, llegó en 1983 a editar Weirdo (la revista cómica del genio del underground Robert Crumb) y en 1985 produce para la editorial Fantagraphics su propia revista: Neat Stuff (algo así como Cosas Lindas o Buen Material). En esta revista se alternaban historias de varios personajes desopilantes, patéticos e increíbles como la pequeña estúpida y malvada Girly-Girl, el agresivo locutor radial Studs Kirby, Junior el adolescente traumado y perdedor, entre otros. Pero hubo uno que realmente lo cautivó. Dentro del seno de la atípica familia Bradley -padre borrado, madre sacrificada, hija estupidizada por la moda, hijo menor facho-ultra-yanqui -el hijo joven, Buddy, logra la fama y el carisma para obtener su propia revista. Por esto, en 1989, Bagge cierra Neat Stuff en el número 15 (dedicado a cómo Buddy decide alejarse de su



© Peter Bagge

familia) y comienza un nuevo título con las desventuras de este sorete y su pequeño mundo: HATE (odio). En esta revista, Buddy vive por la suya en Seattle compartiendo un departamentito con su compinche Stinky (Apestoso), un tímido negro llamado George y sus amores que oscilan entre la nueva rica histérica Valerie y la demente y drogona Lisa. ¿Pero por qué Hate se convirtió en un exitazo? ¿En dónde está la clave de este alocado artista? En el odio. Porque es un odio es tan exacerbado, tan potenciado que conlleva tanta maldad, que uno no puede más que reirse y disfrutar de este odio. Si los Simpsons son sarcásticos y agresivos, los Bradleys son los Simpsons con una sobredosis de ácido. Sexo, droga, rock n' roll y mucho odio hacen de los jóvenes protagonistas de HATE una antípoda frente a Archie y sus simpáticos carilindos de Riverdale. Tal vez sea una lástima, pero los jóvenes de los 90 (y su humor) estamos mucho más cerca de Buddy Bradley que de Archie Andrews. (D.A.)

KEITH GIFFEN: maestro del humor

Dentro de los universos de los superhéroes hay muchas cosas pavas. Viejos personajes secundarios, villanos estúpidos olvidados, revistas fracasadas hace décadas, leyes de continuidad traídas de los pelos, recursos gastados, clichés a granel, etc. Los universos de superhéroes, bajo una mirada inteligente y sagaz, tienen tanto potencial para fantásticas aventuras de acción, como para la máxima payasada cómica. Esta visión, es quizás el legado más grande que ha dado el genial Keith Giffen al mundo del comic. Giffen es un tipo que entró al comic desde abajo. Su talento lo catapultó a una considerable fama, pero a él no le bastó. Cambió de estilo cuantas veces se le cantó, a veces, inspirándose en otros artistas, pero siempre logrando su toque único. Sus años en el universo DC, le enseñaron a ver todas esas pavadas que flotan por ahí, y que muchos no encuentran o se niegan a ver. Durante su tiempo en Legión se topó con la Legion of Substitutes Heroes, unos personajes con poderes ridículos, expulsados de la Legión. La mano de Giffen llevó esta ridiculez a un extremo hilarante en el Special protagonizado por estos... patéticos "superhéroes". Pero también se burló de todo el Universo DC con la creación del que es quizás su mejor personaje: Ambush Bug (algo así como Bicho Emboscado). Este psicópata que se cree superhéroe por poseer un traje teletransportador (dicho sea de paso, es verde y con antenitas), apareció primero volviendo loco a Superman en la difunta DC Comics Presents. Pero también team-upeó con Supes y la New Doom Patrol (en su primera aparición, No 52) y junto a la Legion of Substitutes en las historias principales. Giffen (con Loren Fleming y Bob Oskner) lo había logrado. Un superhéroe del universo absolutamente descontrolado y cómico, con la consciencia de ser un personaje de comics. Así llega a su primera mini-serie, donde Ambush Bug se mofa de Crisis y de la continuidad de DC, llora por los pavos personajes desaparecidos y le toma el pelo a cuanto héroe se le ocurre. En el Special Ambush Bug Stocking Stuffer, hasta Papá Noel queda en ridículo, y en la segunda mini-serie Son of Ambush Bug, el descontrol es tal que Ambush es enjuiciado declarado culpable de burlarse de la DC y condenado a dos años de discontinuidad. Pero el público extraña y pide más humor. Giffen volvería con Ambush Bug en la anteúltima Secret Origins y en el Ambush Bug Nothing Special, donde recorre el Universo DC rogándole a todos los personajes que lo incluyan en el cross-over de Eclipso Darkness Within. Nunca ningún personaje gastó tan bien a tanta gente. Divertido a más no poder y un dibujo...

Pero Keith es más conocido por el lanzamiento de una gloriosa época de un título agotado. Justice League of America cierra con Legends una etapa oscura, aburrida. Y llegan Giffen y Maguire y De Matteis y Oberón y Guy Gardner y Maxwell Lord y el Bicho Azul y Gnort y la Liga de la Injusticia y Manga Khan y L-Ron y el General Gloria y... El humor. Nunca la Liga de la Justicia había podido tener miembros como esos, tener aventuras como esas, tener un humor como ese. La comedia de superseres mejor hecha, con un tratamiento de personajes inigualable.

Después Giffen lanza a su propio super-personaje cómico, fuera del universo DC: The Heckler (no me pidan una traducción exacta, pero se le acerca algo así como "El Puteador"). Este fabuloso personaje desarrolla sus aventuras en una ciudad loquísima con villanos de todo tipo y su único "poder" es hacerles bromas para enojarlos. Un festival de carcajadas y acción, con un Giffen dibujando como nunca.

Pero tal vez muchos conocen a Keith Giffen como uno de los creadores, y quien más onda cómica le ha dado a Lobo. Miniseries como Lobo the Last Czarnian o Lobo's Back muestran un humor violento y desenfadado. El Christmas Paramilitary Special, o el Especial Convención, presentan a un Keith totalmente sacado y divirtiéndose como nunca, contra todos. Lobo Infanticidio muestra un guión guarango y comiquísimo, esta vez acompañado por dibujos del mismo Giffen, post-Bisley.

En este estilo y con más violencia crea a Trencher para Image y luego lo lleva a BlackBall, una pequeña compañía independiente. En Image, junto a Erik Larsen está reviviendo la magia de su época en la Liga, en la revista Freak Force. En estos momentos, también se lanza con Badrock & Company, otro título cómico en Image y trabaja para casi todas las compañías importantes del mercado yanki, a veces como guionista haciendo lo que tan bien le sale, el humor, la comedia, y otras como dibujante, aportando cualquiera de sus variados estilos. Un universo de superhéroes donde mete la mano Giffen, cobra un aire especial, una frescura que sólo la puede dar un maestro del humor.

(D.A.)

Heckler © K. Giffen/Ambush Bug © DC Comics

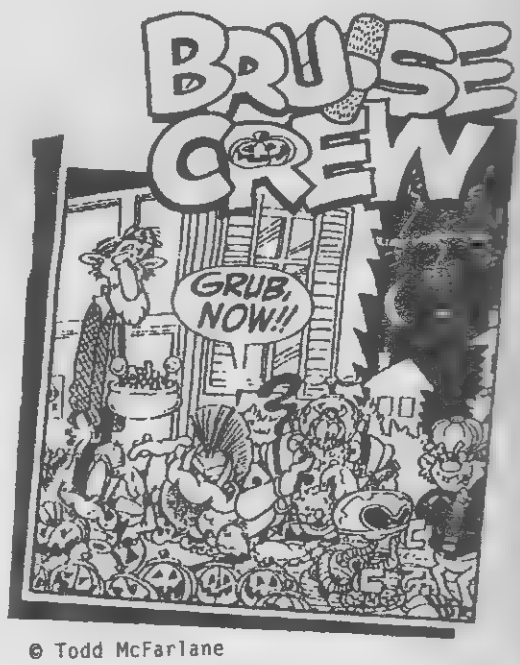
¿DE QUE NOS REIMOS?

Es difícil explicar los mecanismos por los cuales una persona puede llegar a reirse. Uno puede entender por qué alguien llora o se enoja, pero es muy complicado interpretar las causas de una buena risotada. De hecho, si nos ponemos a analizar cronológicamente que es lo que hizo reir a nuestra sociedad a través de las décadas, podremos ver que no siempre fue lo mismo. Lo que le causó gracia a una generación no se la causó a la siguiente. Es que nuestro sentido del humor va cambiando constantemente. Y una de las cosas que más nos hacen reir en los noventa es The Ren & Stimpy Show. Tal vez sea por lo desagradables que son, o por lo ridículos, o por lo patéticos, o por... Bueno, como ya dije antes, a veces se complica explicar el por qué. Pero, pese a que estos personajes provienen de la animación, considero que es en el papel impreso donde más logran lucirse. El comic de Ren & Stimpy existe ya desde hace casi dos años y su éxito es tal, que los 16 primeros ejemplares ya han sido reeditados en libros. La editora que los publica es la Marvel Comics en asociación con la empresa Nickelodeon. Los encargados de realizar las diversas historias que contiene esta revista son un grupo bastante numeroso de escritores y dibujantes, todos dirigidos por el editor Mike Lackey. The Ren & Stimpy Show es un comic que no sólo le es fiel a su versión original, sino que la mejora ampliamente, dándonos más de esos "desconocidos" motivos para reirnos. **(R. de la I)**

© Nickleodeon/MEG

Boof, mucho ruido y pocas nueces

Qué se le va a hacer, el humor está de moda y ahora cualquier editorial quiere tener sus propias revistas de éste género. Es el caso de Image, que en julio de este año lanzó dos revistas de la mano del maestro Todd Mc Farlane. Ambas están protagonizadas por un extraterrestre cavernícola, que tiene un peinado punk y dos colmillos que le salen 90 grados hacia arriba. Una revista se llama Boof (ese es el nombre de este singular ET) y la otra Boof and the Bruise Crew. La primera está realizada por Beau Smith en guiones y John Cleary (un ayudante de Mc Farlane que dibuja muy parecido a él). Boof es una revista que contiene dos historias supuestamente cómicas. Los protagonistas son Boof, un niño llamado Nick y su perro. El comic consiste en ubicar a nuestro "marciano favorito" en diferentes situaciones absolutamente triviales, que para él, no lo son tanto. Pese a que los dibujos son impresionantes, la historia es bastante mediocre y contiene todos los clichés habidos y por haber. Boof and the Bruise Crew tiene guiones de Beau Smith y dibujo de Tom Harkins. Esta revista es aún peor que la otra. Aquí los coprotagonistas son la tripulación de la nave de Boof: unos extraterrestres con aspecto de idiotas que no pasan de eso. En este revista, el dibujo es mucho más humorístico, pero las historias carecen de toda gracia. Creo que prefiero que la gente de Image se dedique a los superhéroes ya que para hacernos reir mucho talento no tienen. **(R. de la I)**



© Todd McFarlane

LA PAGINA DEL AVECHUCHO

¿COMO PODEMOS SABER QUE REVISTAS SERAN MAS AVECHUCHEABLES?
por Doktor Mule.]

Bienvenidos, oh queridos lectores, a la sección bursátil de la revista. Saquen punta a sus lápices, prendan sus calculadoras y dejen fluir el avechucho que anida en ustedes. Una vez más nos sumergimos en el mundo de los comics para [illegible] a tratar de develar

Bien, la primera opción sería ir a [illegible] no. La segunda leer esta página. Le [illegible] la inversión de hoy es el avechucheo [illegible], ¿pero cómo saber qué revista en particular va a ser redituable? ¿qué señales tenemos que espiar para poder agarrar la furia entre las patitas? Bueno, consejos útiles para poder [illegible] con material yanqui en la Argentina.

1) LO VIEJO: Todos [illegible] amigos, [illegible] de la Silver Age y de la Bronze Age y de lo [illegible] que vean por ahí, no importa el estado en que estén, tienen ventas [illegible].

2) LO CLASICO: [illegible] Batman, Superman, Wonder Woman, inclusive Tarzan o Flash Gordon, tienden a tener un público más amplio, por lo cual la [illegible] es mayor y aumentan las ventas.

3) LO CONSAGRADO: Hay autores indiscutidamente consagrados como Kirby, Everett, Kane, Ditko, Steranko, Murphy Anderson, Colan, Buscema (Padre), Kaluta, Marshall Rogers, Neal Adams, Ditko, Lee (Stan, claro), Siegel & Shuster, Eisner, Wally Wood y algunos pocos más cuya [illegible] ción propicia la cotización del ejemplar.

4) LO INICIAL: Número Uno de nuevos títulos o primeros años de [illegible], atraen a más lectores, motivo por el cual las copias de estos números suelen desaparecer y con el tiempo, también cuan los desaparecidos que precedían a dicha parte de una serie o un crossover, etc.

5) LA GAMBETA: Para agarrar estos números hay que estar muy atentos. Me refiero a los cambios de artistas o editor o temática de las revistas, que pueden generar un estallido y no hay que dejarse agarrar en off side. Ejemplo: Doom Patrol, cuando Grant Morrison el guión se produce un cambio gigantesco que modifica el público lanzándolo con el tiempo) y creció la demanda de ese primer contrapaso de la gambeteada.

6) LA SORPRESA: Junta un poco de los últimos puntos. Son nuevos puntos de partida que modifican una revista (o largan desde cero) y nadie espera gran cosa, o ni le dan bola. Tal vez un artista novel genera un boom y no nos podemos dar el lujo de perdérnoslo ¿o si?

7) LA ESCASEZ: Siempre hay que estar a la expectativa de [illegible] hay poca [illegible] y el gente quiere o [illegible] que sólo se [illegible] mira y quiere [illegible] en el momento [illegible] que [illegible] para [illegible] después buscar a las víctimas. La misma comi[illegible] podés [illegible] para tus clientes. También hay estar atentos [illegible] de origen [illegible] generalmente independientes y que [illegible] Jundemos para [illegible] para [illegible] el próximo [illegible] o un personaje que [illegible] como Bone. Si se crea el furor y la tirada fue [illegible] [illegible] el material [illegible] el avechuchee [illegible].

8) EL ARTISTA: Muchos de nosotros compramos las revistas siguiendo a este o aquel dibu[illegible] algunos dan más "bola" que otros, que revistas con más o menos antigüedad, pero generalmente, cada artista [illegible] tiene [illegible] en su material que [illegible] lo que nos [illegible] por tener esa revista muy rápidos le avechucheamos. Y de pronto el tipo la pega con una miniserie y todo su material sube en los [illegible] y la [illegible] aumenta. Nos [illegible] de [illegible] también.

9) EL ENHANCEMENT: Es, muchas veces que vienen con o sin fuguillo, con o sin lomo, con o sin [illegible]. Generalmente el [illegible] "enhanced" son más caros y se [illegible] cas. Ideales para sobreprecios.

10) LA INFLUENCIA: Cualquier cosa que pase al cine o a la tele inmediatamente [illegible] el consumo de los comics en general. Ejemplo: [illegible] Batman, Dick Tracy, Dark Shadows. Debo ser cuidadoso [illegible] Adaptación mayoría no [illegible] que [illegible] a [illegible] se [illegible] con los medios y con miles de millones [illegible] avechucheables.

11) EL HOT: Ojalá algo [illegible] me [illegible] mucha suerte, existe [illegible] en la revista. Criterios favorables y [illegible] el [illegible] nunca falla el [illegible] que quiere ver de [illegible] de vista. Lamento a la [illegible] empecharse con lo mal [illegible] como [illegible] Shi [illegible] nuestro avechucho al [illegible] más [illegible] [illegible] hacerse de material al hot para enchufárselo a estos cebados.

12) LO IMPORTANTE: Atentil! No se crean que la [illegible] cumple [illegible] [illegible] "seguir [illegible]" [illegible] [illegible] que les darán [illegible]. Aquí [illegible] importante que el [illegible] reuna dos o [illegible] [illegible] [illegible] para asegurarnos el avechucheo [illegible] Cuantos más [illegible], más [illegible] [illegible] al [illegible] cliente. Estar atentos! Que nunca se les duerma el Avechucho! Nos vemos [illegible] que viene.

LA GRAN HISTORIETA

VENTA ESPECIALIZADA:
historietas antiguas,
nacionales, mexicanas,
españolas
seriales, fotos originales,
ciencia ficción

LA GRAN HISTORIETA - Comics Especializados
Sarmiento 1249 Local 72
Teléfono: 957- 3846
Lunes a Viernes de 11 a 14 y de 16 a 20 hs.
Sábados de 16 a 20 hs.

¡JA! ¿A QUE NO PODÉS DIBUJAR ALGO MEJOR QUE ESTO?
¿SI? ¿NO? ¡GRRR!
DECIDITE VINIENDO A MI ESCUELA, AHÍ TE ENSEÑAMOS:

HISTORIETA
PROF: LUCAS
LLAMÁ AL
657-2265

ILUSTRACIÓN
PROF: A. OLIVETTI
LLAMÁ AL
855-8137

POR INFORMACIÓN LLAMAR
DE LUNES A VIERNES DE
19 A 21 HS.

NOS TRASLADAMOS A OTRO LUGAR, DONDE UNA **MÁGICA ESCENA**, NOS REVELA EL COMIENZO DE UNA **TRAGEDIA**.

UNA VEZ TERMINADO EL CICLO DE REGENERACIÓN, SOLO RESTA ESPERAR QUE EL **CONDE** DESPIERTE.

-R.MERIGGI-
-(94)-

...Y MIENTRAS ESTO OCURRE, DEBO ASEGURARME QUE NADA LE PASE A SU **NIETA**.

¡CUMPLIENDO CON SUS ÓRDENES, EL **CONDE** ME DEJARÁ LIBRE DE SU **HECHIZO**!..

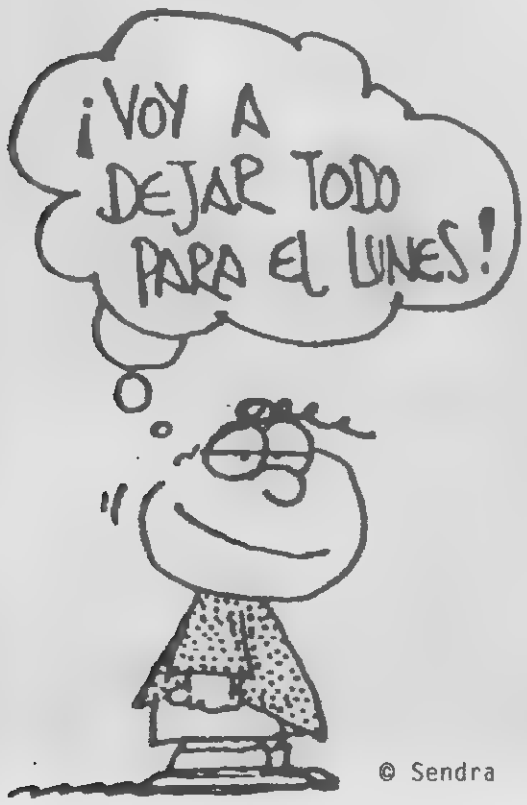
...LIBRE...LIBRE DEL TORMENTO DE ESTE CUERPO **MUTANTE**...

SO BE IT!

SENDRA

Nombre Completo:
Fernando Sendra.
Edad: 44 años.
Lugar de Nacimiento: Mar del Plata.

AA: El primer trabajo tuyo que tengo visto debe ser la tira del Capitan Cacho, en el diario Tiempo Argentino. ¿Qué hiciste antes de eso?
S: Antes de eso hice un personaje que se llamaba Clodomiro, que estaba en el Clarín y que fue mi primer trabajo en diarios. Es un poco curioso que mi primer trabajo haya sido en un medio al que uno siempre sueña con llegar. De todos modos, yo ya estaba trabajando en La Semana a partir del '78. Y en el '73 había empezado en Siete Días, en un suplemento que se llamaba Clave de Ja. En el '74 dejé y estuve casi tres años sin hacer humor. Después me fui un año a París y allá me puse a hacer una carpeta para, cuando volviera, tener laburo ya hecho. Y con esa carpeta conseguí trabajo en La Semana primero y después, en el '79, en Clarín. Después, en el '81, me quedé sin trabajo hasta el '83, que empecé de vuelta en Tiempo Argentino y a fines del '84 en La Razón, ya con Prudencio. Yo estaba en La Razón en la época en que cambió de vespertino a matutino, así que fue una ensalada. Llegué a hacer cuatro tiras por día. én un momento hacía tres y me decían Adidas, el dibujante de las tres tiras (risas).



© Sendra

AA: En este último tiempo, con la muestra en la Recoleta y el éxito del librito de Matías, estás alcanzando un grado de reconocimiento o, si se quiere, de "fama" que es nuevo para vos, no?
S: Mirá, este asunto del dibujo es muy diferente que el de ser actor. Los tipos que siguen a los dibujantes, posiblemente sientan que los demás nos reconocen como ellos nos reconocen. én realidad, el público grande reconoce al personaje, no al dibujante. Yo me puedo pasar un mes entero caminando por la calle sin que nadie sepa quién soy. és diferente cuando entro a una redacción donde son compañeros de trabajo míos y bueno, me reconocen. Y si el trabajo anda bien, se acercan para saludarte. Digamos que la fama de un personaje es una cosa y la fama del autor es otra.
AA: ¿Qué le falta a Matías para ser Mafalda o Clemente?
S: Creo que justamente lo que le falta es trayectoria. Le falta descubrir facetas que todavía no estan exploradas, le hace falta abrirse un poco más, abrir puertas que estan cerradas. Y no es que yo las deje cerradas porque quiero, sino porque todavía no las encontré.
AA: ¿Cómo te enganchás con el mundo infantil que mostrás en Matías?
S: Y, yo tengo cuatro chicos que revolotean por acá todo el tiempo. Y están sus amigos, también. Y estos chicos de alguna manera me sumergen en una realidad mía pasada. A través de sus actitudes ellos me están evocando continuamente cosas propias de mi infancia. Y bueno, uno va recuperando todo eso...
AA: ¿Por qué te parece que en la Argentina el humor gráfico tiene tanto más peso que la "historieta seria", como le dicen ustedes?
S: Y, en general, el humor no participa de una publicación independiente. La gente consume el humor a través de diarios y revistas en las que hay humor y no a través de publicaciones específicas del tema. Porque la revista Humor, si bien tiene humor, está dirigida con un sentido político, con muchas notas serias. én una palabra, se perdió la mística de Patoruzú y Rico Tipo, que eran revistas que tenían humor de pe a pa y punto. Creo que falta una revista de humor que sea de humor. Pero ese es un eterno problema que tiene la industria gráfica con el humor, que es que el humor no atrae avisadores. Las agencias de publicidad no pautan avisos en revistas de humor. Además, el humor suele ser crítico, mientras que una revista de actualidad muestra, nomás. éntonces a las editoriales importantes no les interesa tener revistas de humor, para evitar conflictos con el poder y demás. éntonces el publico consume el humor donde viene. Y viene en los diarios, que son medios muy masivos. La historieta seria no viene en los diarios, salvo escasas excepciones de muy baja calidad. La historieta seria se consume en medios más bien dirigidos a un público adolescente y encapsulado en sí mismo, como la música rock. Me estoy refiriendo a la historieta seria de un cierto nivel. Después está la historieta berreta y demás...qué sé yo. Pero a la revista Fierro, que tenía muy buenos dibujantes y todo eso, no la consumían las señoras que consumen a Matías.
AA: Para terminar, ¿qué humoristas gráficos te gustan?
S: Edika es un tipo que me gusta mucho, es muy loco. Otro que me gusta mucho, que es una ridiculez decirlo por lo obvio, es Sempé. A Sempé consigo disfrutarlo sin necesidad de los textos. Me gustan algunos humoristas españoles, algunas cosas de los franceses. Algunos brasileños, Jaguar y demás... De acá me gustan mucho Rep y Langer de los de la nueva generación, para no nombrar a los obvios: Quino, Fontanarrosa, Caloi, los de siempre.

REPORLANGER

Nombre Completo: Sergio Langer
Edad: 35 años
Lugar de Nacimiento: Buenos Aires

AA: ¿Desde cuándo te dedicás a esto?
L: Y, yo hago humor desde el '79, después de haber ido a una muestra de humor gráfico en Lobos. Siempre me gustó dibujar, desde chico. Leía Anteojito, y todo eso. Y después de esa muestra, (yo recién había empezado a estudiar Arquitectura) me copé y empecé a dibujar. en ese año llevé mis dibujos a Humor. Me atendió la secretaria de Cascioli, que hoy es su mujer, Nora Bonis, y dejé mi carpeta. De toda la carpeta, Cascioli eligió un dibujo, me dijo que lo volviera a hacer, -te aclaro que eran dibujos horribles- y así empecé a publicar. Pero mis primeros dibujos salieron firmados "Sergio" en la revista Rico Tipo. Ferro vió mis dibujos y me publicó una página. Yo estaba enloquecido. Y bueno, empecé a publicar y no paré nunca. En el `84 me recibí de arquitecto, laburé como arquitecto, hice perspectivas, dibujo serio, muebles... Pero a partir de la experiencia de Humor, incursioné más en el humor político, en la época de la dictadura, porque la onda era todo humor político. Después cuando salió SexHumor, se abrió un poco el panorama. Ahí fue cuando hice con Rulloni La Máquina del Orgasmo, que salía todos los números. Paralelamente salieron otras revistas. Cascioli sacó más revistas, el Periodista... Después salió Página/12 y publiqué en Sátira desde el primer número. Colaboré también en la Playboy argentina y española. Y mi experiencia más importante fue el diario Sur, que era un diario del Partido Comunista, bastante abierto, que convocó a mucha gente. el proyecto duró dos años, después se pudrió, pero para mi, fue una experiencia bárbara. A mi no terminaba de convencerme como salía el diario, era un matutino, con todos los chiches como el Clarín, pero no llegó a nada porque navegaba entre Crónica y Página/12 y era un engendro que no sabían muy bien cómo hacerlo. Y ahí conocí a un montón de gente. Sasturain, el Marinero Turco, De Santis, Birmajer, el Tomi, Fayó, Podetti, Comotto, Leo Arias. Yo estaba de fijo ahí, hacía humor político. Me traían una nota y tenía que hacer el chiste ahí, al toque. ese ritmo del diario me dio una experiencia increíble. Genial.
Para esa época había viajado un par de veces a Brasil y estaba metiendo laburos en O Pasquim, pero se hacía difícil colaborar con otro país, por lo menos hasta la invención del fax.
Y cuando cierra Sur, agarré y despues de ganarme una mención de honor en un concurso japonés, me fui a la mierda. Yo pensaba pasar por Estados Unidos y después seguir por Europa, pero me termine instalando en Nueva York. Ahí me contacté con Jerry Robinson, el que dibujaba Batman y al Guasón, que dirige el Cartoonist and Writers Syndicate. Y a Robinson le gustan mis laburos y me da un contrato por cinco años para colaborar con él. Y empecé a laburar con el sindicato y descubrí lo que es laburar en tu casa, con el fax. Te mandan las notas, vos faxeas los bocetos, te dan el okey y mandás el dibujo eso, loco, es como tocar el cielo con las manos. Y después de seis meses allá, haciendo contactos y publicando dibujos en el New York Newsday, me tuve que volver porque mi vieja se enfermó, luego murió. Pero yo me vine... y me vine con un fax. Y, loco... fue antes y despues del fax. Al principio me tuve que comer las gastadas, las canchereadas porteñas, y ahora no hay un sólo boludo que no tenga fax. Y seguí mandando dibujos por fax al sindicato, chistes de política internacional, sobre todo, que es un tema del humor que acá en Argentina, donde hay tanta tradición de humor gráfico, no se hace. Y me publicaron en el Newsweek, en varios diarios... no se, en mil lados. Y ahora estoy en Sátira y en Humor, más que nada porque me encarga dibujos Braccamonte. Si no, yo no estaría publicando en Humor porque Humor se esclerotizó absolutamente. Y aparte, paralelamente, me introduje en la ilustración, siempre dentro del estilo humorístico. Y es así que publico en Noticias cada tanto. Digamos que uno puede ser humorista gráfico, y si tu dibujo da para más (que no es lo habitual), te podés tirar hacia la ilustración.
AA: Vos hace tiempo que haces humor para diarios ¿cómo ves el humor de los diarios argentinos?
L: Y, creo que hay un antes y despues de la página de humor de Clarín. eso fue como un quiebre. A partir de ahí surge una escuela de humor gráfico, que incluso abarcó Satiricón, que rompió con la onda de la epoca de Oro, la de Patoruzú y Rico Tipo. Y a partir de ahí, el humor cobra un concepto más satírico, menos ingenuo y más metido en lo político. Actualmente todo diario considera que tiene que tener humor gráfico, pero no le dan la bola ni la jerarquía que se merece. Yo, sinceramente, todavía no encuentro el hueco por donde meterme con mi estilo de dibujo y de humor. Ahora está de moda lo light, lo pasteurizado y a mi eso no me va. En general, lo que yo hago sale de lo común. Yo creo en el humor gráfico, por lo expresivo, por el dibujo. Como acá no hay más posibilidades que una viñeta, cualquier mediocre tiene laburo. Si te dan dos páginas... las tenes que llenar. Y cuando acá se ponga de moda el estilo humorístico asqueroso, o marginal, ahí la pegare. Todavía no encontre la gran pegada, que es, de última, que te reconozcan lo que haces. Mientras tanto yo soy muy feliz dibujando y haciendo lo que hago.

© Langer

REPORTAJE NIK

Nombre Completo: Christian Dzwonik
Edad: 24 años
Lugar de Nacimiento: Buenos Aires

AA: ¿Cómo te metiste en esto?

N: Y, yo dibujo desde siempre, desde chico. Y me gustaba mucho escribir, trabajar ideas. Y en uno de esos días de efusión, traté de juntar las dos cosas, empecé a hacer humor gráfico que es, en síntesis, tratar de representar una idea lo mejor posible. Comencé haciéndolo en forma muda, sin textos, más que nada porque desde que vi por primera vez un libro de Quino, cuando tenía 9 o 10 años, me impresionó muchísimo. Después, cuando conocí a Fontanarrosa, empecé a ver cómo se podía hacer humor a través del texto. Y así empecé a publicar, creo que a los 18 años, en la Muy Interesante. Recorrí toda clase de editoriales, revistas, lugares y en diarios empecé en el '90, en el Cronista. Y ahí es dónde empecé a hacer actualidad, porque a mí el humor de actualidad mucho no me gustaba. Un poco por obligación, en el diario me llevaron a trabajar con la actualidad. Y una vez que le tomé el gustito, vi la fuerza que tenía trabajar con eso y cuando le agarré la mano, no la solté más.

AA: ¿Cómo es eso de hacer actualidad casi de prepo?

N: Mirá, yo la única explicación que tengo es que en la Argentina se vive de la actualidad. No tanto de la política, porque hay temas que no son políticos ni rozan lo político...los temas del espectáculo, lo farandulero que empezó a aparecer tanto en este gobierno...El argentino es una persona que vive pendiente de la actualidad. Eso lo noté porque cuando me fui metiendo de a poco en la actualidad, iba viendo cómo la gente se enganchaba mucho más con eso que con el humor más general que hacía antes. Aunque el chiste sea peor, aunque no tenga la misma originalidad, siempre el que trabaja con la actualidad juega con algún privilegio. También tenés la contra de que al mes, a las dos semanas, se perdió todo, no?. Tenés ventajas y desventajas. Pero, en general, la actualidad bien explorada lleva a un producto con mucho punch, sobre todo puesto en un diario. Por eso pienso que los humoristas, en los diarios, se ven obligados a trabajar con la actualidad. Y el humor sin actualidad queda relegado a revistas, o a las revistas de los diarios, por la simple razón de que esas revistas se hacen con dos o tres semanas de anticipación.

AA: ¿Dónde estudiaste para hacer esto?

N: Yo soy diseñador gráfico y humorista gráfico. Seguí las dos carreras para ver con cuál me iba mejor. Terminé trabajando de humorista, por una razón muy sencilla: Diseñadores gráficos hay como 5000 por año, no se cuántos son. ¿Y humoristas cuántos habrán? Obviamente, muchos menos.

AA: ¿Diseño estudiaste en la UBA?

N: Si. Y dibujo humorístico estudiÇ con Garaycochea de chico, a los 12 años, es decir, lo básico prácticamente. Porque todos saben que el grueso de esto no se aprende en una escuela, sino con el trabajo de todos los días.

AA: ¿Dónde estás publicando ahora?

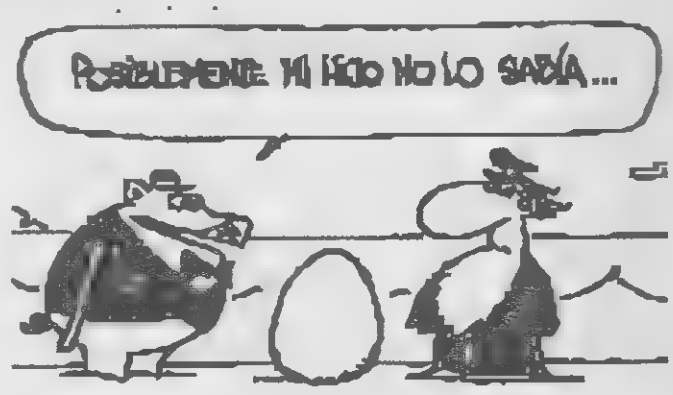
N: Estoy fijo en La Nación y publico en la revista de CableVisión, en Humor ya no publico más, estoy en una revista de Aerolíneas y después en revistas más chicas, en la revista Presencia, trabajo para Pumper Nic...y algunos house organs, revistas de empresas, alguna cosita para Editorial Sudamericana, Kapelusz...y nada más.

AA: Vos que hiciste los dos tipos de humor, el basado en el chiste del día y el basado en la interrelación de personajes armados y con continuidad..¿en cuál te sentís mas cómodo?

N: Yo me quedo con el humor de tira, me gusta mucho más. Pero para empezar me parece más factible el otro, que es mucho más efectivo. Creo que hay que ir cumpliendo etapas. Si querés hacer un producto como Mafalda, le tenés que dedicar todo el día, es un producto muy trabajoso. Y al principio cuesta mucho imponerlo. Después, cuando ya está impuesto, sí, es más fácil. Pero el humor de actualidad se adapta más facilmente, entra mucho más rápido

AA: ¿Qué te falta para ser Quino, Fontanarrosa o Caloi?

N: Me faltan años, experiencia, trabajar mucho más, mejorar un montón de cosas. Y, salvo algunas cosas, eso viene con el trabajo. Y yo me esfuerzo mucho por mejorar. Trato de tener siempre más de un recurso en la manga. De no limitarme al recurso de los dos tipos hablando con un globito. Me parece que eso es limitado, como cualquier otro recurso. Además, pensá que tengo que entretener al lector todos los días con algo diferente. Y así llegué, medio por imposición, a echar mano al recurso que venga. Hacer afiches de cine o comerciales de TV en joda, hacer el mismo chiste de diálogos pero agregándole detalles, el gatito, qué se yo...cosas que pasan por alrededor. Porque, aunque parezca mentira, todo eso llega al lector. Cuando termina de leer el chiste principal, el lector se detiene y muchas veces le llega más la boludez que hizo el gatito que el mismo chiste, no? Todo eso se ve y, por lo menos yo, le doy mucha importancia, un poco porque es mi estilo. Creo que mi estilo pasa por darle diversidad a la cosa. Y no me gusta quedarme en un sólo recurso. Hasta meto en mis chistes cosas del diseño gráfico, que en humor gráfico prácticamente nunca se usaron. Creo que en la diversidad uno sale ganando. Me gusta jugar a varias puntas.



© Nik

DANIEL PAZ JES

Nombre Verdadero: Confidencial
Edad: 35 años
Lugar de Nacimiento: Buenos Aires

AA: ¿Cómo empezaste en esto?
DP: Yo empecé de chico. Siempre me gustó. én realidad, de chico, el humor y el dibujo no estaban unidos. Tenía como una inclinación por los dos, pero no estaban unidos, no era humor gráfico. Yo dibujaba desde siempre. Tuve la suerte de tener una buena maestra de dibujo en la primaria. Y bueno... yo miraba la tele, veía Cine de Super Acción todos los fines de semana y después hacía en historieta las películas que había visto. Y usaba el humor como forma de huir o de salvarme de situaciones que yo experimentaba como muy densas, en mi casa. Y bueno, recién después, en la adolescencia, las dos cosas se juntaron. Ahí tuvo una influencia muy importante toda la generación de humoristas que aparecieron alrededor de Satiricón, sobre todo Fontanarrosa. Y ahí dije "ésto es lo que yo quiero hacer". Y me dedique al humor gráfico. Profesionalmente, es decir cobrando, empecé a publicar en el año `81, en la revista Tal Cual. Ya desde antes de la dictadura yo llevaba mis cosas a revistas; después vino la colimba, que fue un impasse para todo el tema del humor gráfico, y después volví. éstuve en Tal Cual, después en La Urraca...
AA: ¿Ahora dónde estás publicando?
DP: Ahora hago junto con Rudy el chiste de tapa de Página/12 y el chiste de Noticias y por mi cuenta, estoy en la revista Máxima, en Acción, con la tira de Oh my God en Sátira/12 y con las efemérides Truchas en el No... y bueno, un poco acá, un poco allá.
AA: ¿Cómo es esto de trabajar de a dos, que no era tan habitual hasta que ustedes impusieron la dupla Rudy-Daniel Paz?
DP: Al trabajar con otro, está la cosa de la tranquilidad, la confianza que te da estar con otra persona. Porque sabés que si a vos no se te ocurre nada, al otro sí se le va a ocurrir. Sobre todo tratándose de un diario, es decir, que lo tenés que hacer todos los días. Laburando para un semanario o un quincenario, hay más calma, tenes más tiempo. La urgencia del diario hace que trabajando en pareja todo sea más fácil, más relajado. és eso, es esa tranquilidad de que si no se te ocurre nada, al otro sí y si uno está mal, el otro va a adoptar el rol complementario para darte ánimo. Y además, compartimos una sintonía más o menos parecida en muchos temas y entonces es más fácil trabajar, porque tenemos un territorio común.
AA: ¿No tenés miedo de quedar encasillado en el género de humor político?
DP: Puede ser... no es algo que me obsesione. él humor de actualidad es lo que yo empecé haciendo, es algo que me sale bien, es algo con lo que me siento cómodo, incluso en algunos aspectos, es algo que me sale casi sin esfuerzo. Me siento bien haciéndolo, me gusta, pero no es lo único que me interesa. Por eso yo trato de abrirme, de diversificar mi trabajo. En ese aspecto, el diario me dio la oportunidad de hacer lo de las éfemérides, lo de Oh my God, que es una sátira de los relatos bíblicos... laburando en una revista femenina como Máxima, puedo hacer cosas con las temáticas de la familia, de la vida cotidiana. Digamos que esa necesidad de hacer otro tipo de humor, yo por suerte la puedo canalizar.
AA: ¿Qué se siente teniendo a las máximas estrellas de la política nacional como tus personajes de cabecera?
DP: No sé... Cuando uno trabaja en el humor de actualidad, es inevitable poner a esa gente como personajes. Uno tiene que trabajar con los personajes de la actualidad. En ese aspecto, los gobiernos pasan y el humor queda. Yo hice humor de actualidad en la dictadura, con Alfonsín y ahora. Quiero pensar que el personaje de actualidad que aparece en los chistes, los lee. Y quiero pensar que tiene en cuenta que no es que uno se ensañe con él, sino que el trabajo de uno es ese. Mi deber es reirme del poder. Tiene que saber que así como lo hago con él, lo hice con los que estuvieron antes y lo voy a hacer con los que vengan después.
AA: ¿Vos sos de los que esperan que Menem se quede otro período para seguir gastándolo, o preferirías un recambio, aunque venga un personaje menos humorístico, más difícil de joder?
DP: Yo creo que, de un modo u otro, uno se las arregla para hacer chistes con cualquier gobierno. Siempre que asume un nuevo gobierno, cuando empieza un nuevo período, se hace difícil, sea quien sea. Pero después, al mes, se hace más fácil. Eso es siempre así, sea quien sea. éxiste la idea de que con Menem es más fácil, porque es un personaje muy expansivo, muy transparente. El piensa algo y chau, lo larga. Capaz que a veces no piensa lo que dice, entonces le salen cosas que son buen material para hacer chistes. Pero también tiene su contrafilo. Ese protagonismo tan fuerte que tiene él, que deja en un segundo plano a todos los demás, puede llegar a ser perjudicial para mí, como humorista, porque si él es la única figura, no sé... yo como lector me empiezo a aburrir de que sea siempre Menem. Y el hecho de que no hayan personajes alternativos (ya sea en la oposición como ministros, subsecretarios, tipos que sean noticia) te agota un poco. Por ahí el humor se hace algo reiterativo. Por eso uno trata, dentro de lo posible, de no meter siempre a Menem, de meter a otros personajes. Y bueno, que siga Menem o que no siga Menem, para mi laburo
es indiferente.

EL PLAN ECONÓMICO FUNCIONA, SEÑOR... YA HEMOS LOGRADO REDUCIR SUSTANCIALMENTE UN ÍNDICE
¿CUÁL?
EL DE LOS QUE LO VOLVERÍAN A VOTAR
"NACIDO EL 8 DE JULIO"
© Daniel Paz

X-MEN

© y TM MEG

POR ANDRES Y DIEGO ACCORSI

SOLO PARA X-PERTOS

Poco después, el Profesor Xavier encuentra en Europa a su viejo enemigo Lucifer, quien lo dejara paralítico y sus estudiantes viajan hasta la cueva del villano en los Balcanes. Xavier descubre que Lucifer ha conectado los latidos de su corazón a una gigantesca bomba térmica que explotará si se lo daña. La emoción aumenta cuando los Vengadores aparecen en escena y los X-Men deben evitar que ellos lleguen a Lucifer. Los jóvenes mutantes se ven así enfrentados por primera vez con el poderoso grupo compuesto por Thor, Giant-Man, Wasp, Iron Man y el Capitán América. Pero es una vez más el turno del Profesor X de sacar las papas del fuego y usando sus increíbles poderes psíquicos deja inconciente a Lucifer sin activar la bomba. Telepáticamente le informa la situación a Thor y se resuelve el malentendido que originara la pelea. Los Vengadores se retiran y los X-Men junto a Xavier logran desactivar la bomba mortal.

De regreso en los Estados Unidos vuelven a encontrarse con los dos famosos grupos con los que midieran sus fuerzas, pero esta vez en una ocasión mucho más agradable... el casamiento de Reed Richards y Sue Storm.

La siguiente aventura lleva a los X-Men a... la Argentina! Si, el mundo ha descubierto a la Tierra Salvaje y a su rey, Ka-Zar. Lord Kevin Reginald Plunder, un musculoso rubio a lo Tarzan, es el señor de una tierra oculta en la Antártida -sector argentino-, donde extrañamente aún existen los dinosaurios y las criaturas prehistóricas, como Zabu, un tigre dientes de sable, la mascota de Ka-Zar. Los chicos se alían con él contra Maa-Gor y los Hombres del Pantano, a quienes por supuesto vencen. Los X-Men vuelven a la Mansión dejando un nuevo aliado en el mundo.

Cuando el Profesor X detecta un nuevo mutante, los jóvenes vuelven a la acción, pero esta vez, será el turno de Magneto y su

© Marvel Entertainment Group

Hermandad del Mal. Este siniestro grupo se contacta con "el Extraño", sólo para ser desvastados por él. Mastermind es convertido en un bloque de materia sólida, Magneto y Toad son envueltos en capullos, y Pietro y Wanda, abandonados a su suerte, deciden regresar a su tierra natal. El Extraño se revela ante los X-Men y Xavier como un extraterrestre en busca de especímenes mutantes y desaparece ante ellos, llevándose a Magneto y su anfibio secuaz. Nuestros héroes se han sacado de encima a sus más acérrimos enemigos.

Pero de vuelta en la escuela, Cerebro anuncia la llegada de otro mutante: el imparable Juggernaut. Caín Marko, el hermanastro de Xavier se ha liberado y nadie puede evitar que acabe con el Profesor. Ni el poder psíquico de Xavier lo afecta, ya que el casco psiónico de Caín es inmune a él. Los X-Men son fácilmente vencidos, pero le dan tiempo a Xavier de contactarse con la Antorcha Humana, de los Cuatro Fantásticos. En un intento desesperado, Johnny Storm ciega momentáneamente a Juggernaut, permitiéndole a Angel quitarle el casco. Así, vulnerable a los embates psíquicos del Profesor, Marko cae vencido por su hermanastro. Acto seguido, Xavier le borra los recuerdos de la pelea a la Antorcha Humana, sin motivos aparentes. Mientras el Profesor les concede a los X-Men un tiempo libre, el Doctor Bolivar Trask, un eminente antropólogo, cobra renombre con sus advertencias acerca de la creciente amenaza mutante. Xavier acepta encontrarse con Trask en un debate televisivo, pero su oponente aprovecha para presentar su solución personal a la crisis mutante: los Sentinels, unos robots gigantescos diseñados para proteger a los humanos y capturar a los mutantes. Los Sentinels, suponiendo que la mejor forma de proteger a la raza humana es gobernándola, pronto se rebelan contra el control de Trask y toman el estudio de televisión, mientras Xavier convoca mentalmente a sus alumnos. Todos excepto un Centinela, se escapan volando, llevándose prisionero al Dr. Trask. Llegan Cyclops, Iceman y la Bestia que se traban en combate con el robot restante, que finalmente cae ante una fuerza desconocida. Para cuando llegan Angel y Marvel Girl, el Prof. X ha deducido la ubicación de la base de los Sentinels, y pronto se dirigen a una planicie aparentemente desierta, donde una fortaleza mecánica sale del piso y los ataca. Tras una breve lucha, Iceman y Beast son capturados. Mientras el Profesor Xavier desactiva las defensas de los robots y envía a los X-Men

X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL-

CAPITULO IV: FUGA DE CEREBROS

Si la calidad artística de X-Men venía cayendo desde que Chic Stone se hizo cargo de las tintas, la hecatombe llegó con el No.12 (Julio de 1965). Jack Kirby dejaba la serie, limitándose a hacer los bocetos. Para el No.12, el encargado de terminar los lápices fue el notable Alex Toth, cuyo estilo mezclado con Kirby y el entintador Vince Colletta, dio como resultado un verdadero desastre. Ya a partir del No.13, Stan Lee designa al dibujante titular que permanecería varios años en la revista: Werner Roth.

Werner Roth comenzó trabajando sobre bocetos de Kirby (hasta el No.17) y firmando con el pseudónimo de Jay Gavin, ya que estaba bajo contrato con DC. Roth hizo carrera en esa y otras editoriales dibujando historietas románticas, al estilo "Susy, Secretos del Corazón", otra similitud con Doom Patrol, cuyo dibujante más famoso de los '60 (el genial ítalo-argentino Bruno Premiani) también venía del comic romántico. No hace falta decir que toda la espectacularidad típica de Kirby desapareció por completo de la serie. Evidentemente, a Roth le faltaba mucho para brillar en el genero de los superhéroes.

Kirby siguió a cargo de las portadas (dibujándolas o bocetándolas) hasta el No.32, asistido casi siempre por Wally Wood, Dick Ayers o el propio Roth. Ayers (que venía de dibujar westerns) quedó como entintador titular de Roth a partir del No.15, completando así el equipo creativo.

Las estrellas invitadas, los villanos recurrentes, el magnífico No.10 (co-protagonizado por Ka-Zar) y demás truquitos de Stan Lee hicieron que las ventas mejorarán y a partir del No.14, la revista de los X-Men se convirtió en el último título de Marvel en recibir la periodicidad mensual. Ese mismo No.14 es un valioso intento por reinstalar en la serie el elemento del racismo anti-mutante, esbozado apenas en los primeros números. Sin embar-

restantes a rescatar a sus compañeros, Master Mold, el gigantesco líder de los Sentinels somete a la Bestia a un interrogatorio mental que Hank sólo logra resistir con la ayuda de Xavier que en forma astral lo fortalece psíquicamente. Entre tanto, Xavier de vuelta en el estudio televisivo, descubre el origen de la energía que derribó al primer Sentinel, un gigantesco cristal en el techo de un edificio cercano, que cortó el rayo de transmisión del robot. Asistido por los helicópteros de la policía, Xavier transporta el inmenso cristal hasta la fortaleza Sentinel y logra desactivar a todos los robots justo cuando estaban por vencer a sus alumnos. En otro rincón de la fortaleza, Master Mold obliga al Dr. Trask a supervisar la creación de muchos nuevos Sentinels con los que intentará dominar al mundo. Pero Trask, dándose cuenta de que ha creado una amenaza peor que la que intentaba combatir, sacrifica su vida para destruir la fuente central de energía lo cual desencadena una serie de explosiones que acaban con toda la fortaleza. Guiados mentalmente por el Profesor, los X-Men logran salir con vida momentos antes del colapso.

Heridos tras su combate contra los Centinelas, los X-Men van regresando de a uno a la escuela, donde caen en poder de Magneto. Este poderoso villano ha logrado huir del Extraño, y vuelve a la Tierra a deshacerse de sus archi-enemigos. Por supuesto el plan falla y gracias a los poderes psíquicos de Xavier, el Extraño vuelve a la captura de Magneto que debe abandonar sus maquinaciones y huir.

Durante un descanso en la ciudad, Bobby y Hank encuentran a un matón que los ataca usando sus propios poderes mutantes. Este sujeto, Calvin Rankin, se encuentra luego con Jean Grey y usando sus habilidades telekinÇticas la sigue hasta la escuela de Xavier, donde se transforma en un extraño compilado humano con la apariencia y los poderes de los seis mutantes. Tras una breve pelea, Mimic rapta a Marvel Girl y la lleva hasta una cueva, donde quedó sepultada una máquina construída por su padre, que haría permanentes los poderes absorbidos por Calvin. Cuando llegan los X-Men, Mimic adquiere el poder necesario para desenterrar la máquina, pero al encenderla, pierde el conocimiento. Xavier ordena a todos salir de la cueva, justo antes de que esta vuele en una feroz explosión. Sin que su hijo lo supiera, el Dr. Rankin, había diseñado el artefacto para quitarle al chico los poderes y no para aumentárselos. Tras volver a la normalidad, Calvin pierde sus memorias de lo sucedido, gentileza del Profesor X.

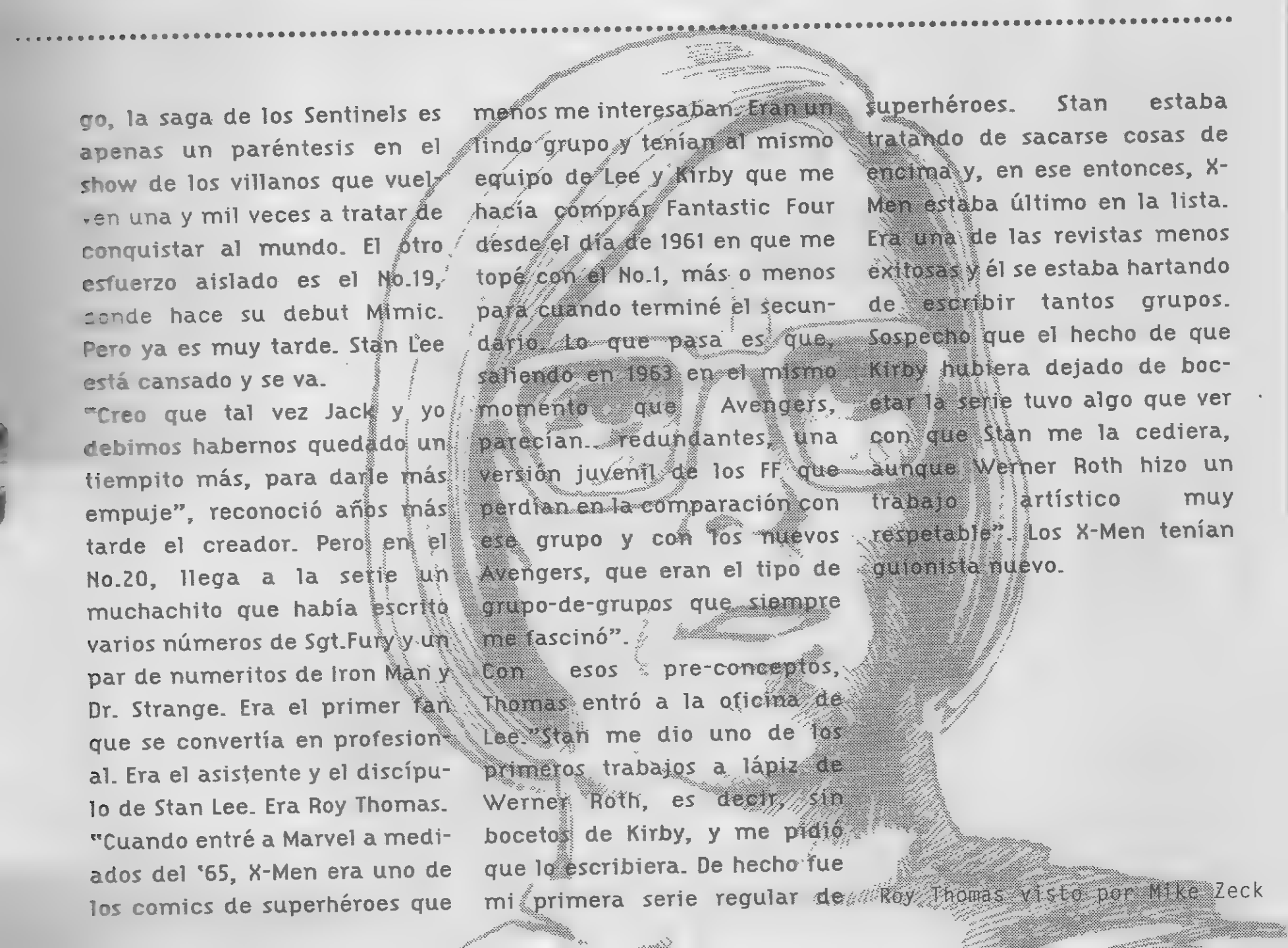
---

go, la saga de los Sentinels es apenas un paréntesis en el show de los villanos que vuelven una y mil veces a tratar de conquistar al mundo. El otro esfuerzo aislado es el No.19, donde hace su debut Mimic. Pero ya es muy tarde. Stan Lee está cansado y se va.

"Creo que tal vez Jack y yo debimos habernos quedado un tiempito más, para darle más empuje", reconoció años más tarde el creador. Pero en el No.20, llega a la serie un muchachito que había escrito varios números de Sgt.Fury y un par de numeritos de Iron Man y Dr. Strange. Era el primer fan que se convertía en profesional. Era el asistente y el discípulo de Stan Lee. Era Roy Thomas.

"Cuando entré a Marvel a mediados del '65, X-Men era uno de los comics de superhéroes que menos me interesaban. Eran un lindo grupo y tenían al mismo equipo de Lee y Kirby que me hacía comprar Fantastic Four desde el día de 1961 en que me topé con el No.1, más o menos para cuando terminé el secundario. Lo que pasa es que, saliendo en 1963 en el mismo momento que Avengers, parecían redundantes, una versión juvenil de los FF que perdían en la comparación con ese grupo y con los nuevos Avengers, que eran el tipo de grupo-de-grupos que siempre me fascinó".

Con esos pre-conceptos, Thomas entró a la oficina de Lee."Stan me dio uno de los primeros trabajos a lápiz de Werner Roth, es decir, sin bocetos de Kirby, y me pidió que lo escribiera. De hecho fue mi primera serie regular de superhéroes. Stan estaba tratando de sacarse cosas de encima y, en ese entonces, X-Men estaba último en la lista. Era una de las revistas menos exitosas y él se estaba hartando de escribir tantos grupos. Sospecho que el hecho de que Kirby hubiera dejado de bocetar la serie tuvo algo que ver con que Stan me la cediera, aunque Werner Roth hizo un trabajo artístico muy respetable". Los X-Men tenían guionista nuevo.



Roy Thomas visto por Mike Zeck

X-MEN

PODER MUTANTE

BEAST

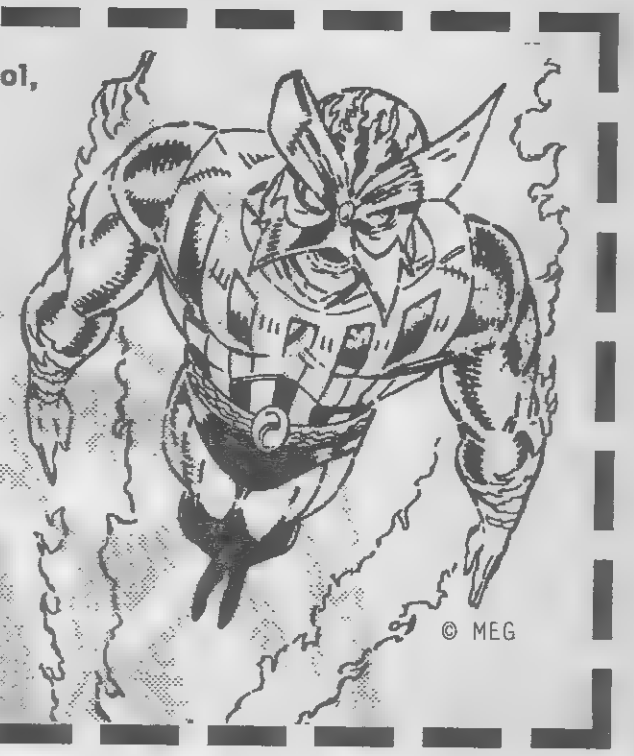
Beast [bist], Bestia en castellano.
Nombre Real: Henry P."Hank" McCoy
Primera Aparición: X-Men No1 (1963)
Poder Mutante: Beast posee una destreza sobrehumana repartida en todo su cuerpo, y una gran fuerza especialmente en manos y pies. Tanto durante su periodo de apariencia humana como cuando presenta su aspecto animaloide cubierto de piel azul con garras y colmillos, Hank siempre contó con pies y manos de mayor tamaño, permitiéndole un mayor equilibrio y estabilidad. Sus pies prénsiles como simio y su agilidad sobresaliente lo convierten en un atleta increíble.

SHADOWCAT

Shadowcat [shadou-kát], GataSombra en castellano- Shadow=Sombra, Cat=Gata-
Nombre Real: Catherine "Kitty" Pryde
Primera Aparición: X-Men No129
Poder Mutante: Kitty puede dispersar sus moléculas al punto de no ocupar un lugar físico en el espacio. Es como un fantasma; su cuerpo es visible, pero intangible. Con esta habilidad Shadowcat puede atravesar materia sólida como paredes, pisos, robots, etc. y a la vez evitar ser dañada ya que nada físico puede detenerla. Con el tiempo, Kitty aprendió a poner "transparente" solo partes de su cuerpo y hasta compartir su poder con cosas o personas con las que entra en contacto. Cuando en estado disperso atraviesa a un ser humano, generalmente le causa intensos dolores al punto del desmayo.

SUNFIRE

Sunfire [sanfíier] Fuego Solar en castellano -Sun=Sol, Fire=Fuego-
Nombre Real: Shiro Yoshida
Primera Aparición: X-Men No64
Poder Mutante: Sunfire existe en comunión con el sol, y de él absorbe la luz y el calor que emite. Generalmente, lanza ráfagas de fuego de sus manos, elemento al cual es inmune. Shiro puede volar y deja una estela de fuego a su paso. Su traje es extra-resistente, y sus habilidades de maniobra y combate lo hacen un guerrero samurai poderoso y peligroso.



PA-PA-RÁ-RÁ-PARARÁ-PARARÁ-PA-
TE HACES FELIIIZZ... DIME QU
TANTO TIEMPOOO QUE ME
SI SIENTEES TÚUUUU... LO QU
JUNTOS LOS DOOOS ES
EL AMOR EN-
TÍIL..OH

Y AQUÍ ESTAMOS PARA COMBATIR LA SOLEDAD ¿EH? SERES DESDICHADOS A LOS QUE LA VIDA LES DÁ UNA NUEVA OPORTUNIDAD

COMO UN
SUEÑOOO
CEMDIÓ NUE
CUANTAS

NACIII PARAA TIIII... AQUÍ ME TIENEEES... QUE
TE ESPERÉE ETN
DANDO LAV
YO

VAMOS YA MISMO A LOS QUE ESPERAN SER TOCADOS POR EL DIOS DEL AMOR, CUPIDO... ¿EH? ELLOS SON...

SOLEDAD
SI
SIENTOO
DÓNDE E
STRA
LU-HA-GRIS... LLORABA SI
VECESSS...

"CAZADOR" ©LUCAS

¿EH?

EL SEÑOR HARALD RAMÍREZ DE... NORUEGA

ASGARD ILUMINAME

CONTIGO HE DE IR... MILES

...EL SR. CAZADOR DE AVENTURAS...

LA PUTA QUE LO PARIÓ

DE VE- CES... PA

...EL SEÑOR BURT WARD DE CIUDAD GÓTICA...

ASÍ ES SR CALÁN

PA-RÁ-RAA...

PARARÁ-

LA SEÑORITA LILI SUYÖS DE RUMANIA

PARÁ

PIOP!

NACÍ

ASI ES ASI ES

LA SEÑORA NICASIA LOPEZ...

DE PARAGUAY

CON MUCHA HONRA

PARA-TI

Y AQUÍ

Y PETRONILA CULOTTA DE ARGENTINA

¿EH?

ME T ENE QUET

Cazador en Corazón solitario © Lucas y Ramírez

¿EH?
BIEN... VAMOS AL PARTICIPANTE Nº 1
DON BURT... CUÉNTENOS
GRACIAS, MIRE MI ADOLESCENCIA FUE MUY TRISTE YO, AÚN NO ME HABÍA INICIADO SEXUALMENTE CUANDO ME OCURRIÓ "AQUELLO"... DIOS MÍO
¡QUE BARBARIDÁ!
MM
SNIF! SNIF!

EL SR... ESE BASTARDO... ADAM WEST ME LLEVÓ A CONOCER LA BATICUEVA CON LA EXCUSA DE HACERME CONOCER SUS SECRETOS... SOB... ME MOSTRÓ EL BATIMOVIL Y CUANDO ME AGACHÉ... PARA VER EL MOTOR ÉL... EL ME PENETRÓ ANALMENTE Y ME SUCCIONÓ EL GANSO... YO... YO... FUÍ...
¡POBRE HOMBRE!
INCREÍBLE ¿NO ES ASÍ CHICAS?
A MÍ ME PASÓ ALGO SIMILAR
SOB SOB SOB
CALMA AMIGO
¿EH?

¡FUÍ VIOLADA... Y DESDE ENTONCES NO HE CONOCIDO MUJER! ¡ASHÚDEME SEÑOR GALÁN!
FLOR DE PUTO
NO SE PONGA ASÍ
¿EH?
BUENOOO... QUE TRISTE ¿NO?
EVITÉ SU OPINIÓN SIN AVENTURAS

Y... RECUERDE... NO SE QUEDE SOLO... NO RRRECURRA A LA MASTURBACIÓN... SEÑOR, SEÑORA... ESCRÍBANOS, ¡TIRE LAS PLAYBOY, LAS HONCHO, LAS HUSTLER O... O MEJOR TRAIGAMELÁS ¿EH?
¿EH?
BIEN... SIGAMOS CON LOS CABALLEROS BUSCADORES DE LA FELICIDAD
DON HARALD RAMIREZ

MIRE SEÑOR GALÁN, MI VIDA SOLO CONSISTÍA EN SAQUEAR, SAQUEAR Y SAQUEAR, HASTA QUE UN DÍA DIJE "¡BASTA! ¿Y EL AMOR ¿QUÉ?" YO SOY UN ESPLENDIDO GUERRERO PERO NO PUEDO LUCHAR CONTRA LA SOLEDAD, ASÍ QUE ENFILÉ CON MIS GUERREROS HACIA ESTAS COSTAS A BUSCAR MI VIKINGITA
CLARO CLARO
¡BASTA DE SANGRE!
INTERESANTE ¿NO CHICAS? MUY CREÍBLE TODO
PELUCHE

¡CARLOTA! ¡QUE AGRADABLE SORPRESA! ¿A QUE SE DEBE SU VISITA?

¡SR GALÁN FUI VIOLADA POR SUS...

¿EH?

EJEM, BUENO... BUENO, LO SIENTO CARLOTTA, SE NOS TERMINA EL TIEMPO Y LA HISTORIETA, VAMOS A COTEJAR LAS TARJETAS... A VER... A VER... AJÁ... AJÁ... MM... MMM...

¡DAMAS Y CABALLEROSSS... SE HA FORMADO U-N-A PAREJA !!

TATATA TAAAAAA

¿EH?

QUE ALEGRIA

PRUFF

PRRR

LA PARTICIPANTE NÚMERO DOS...

¡GUA!

PIN PIN PIN

¡TILÍN! ¡TILÍN!

CON EL PARTICIPANTE NUMERO ¡TRES!

¿EEEH?, ¿ESTÁN EN PEDO?

¡YO VOTÉ EN BLANCO

!!

¡VIOLAMEE PAPITO! ¡CHUOC! ¡CHUOC!

AJ AJ AJ AJ AJ

¡PAPÁÁA!

¡AAAHHHH!

LUCAS-MAURO

¡PASEN AL LIVING DEL AMOR!

YIIIP YIIIP

¡CRAM! ¡CRAM!

¡FUINRA VIEJA PUTA... A LA CUCHA!

¡CUCHA! ¡CUCHA!

¡CRAM! ¡CRAM! ¡CRAM! ¡CRAM!

LUCAS-RAMIREZ

FIN

CHARLAS EN EL PARQUE

Por Rafael de la Iglesia & Dr. Müle

Domingo al mediodía. El sol brilla. El viento apenas refresca. no parece invierno. En la mesa de los Grandes nos encontramos con tres jóvenes (y no tanto) en remera o camisa arremangada. Sobre la mesa, decansan en grupos cuarenta naipes, tal como cayeran de las manos de los jugadores veinte minutos atrás, cuando terminó el partido. Fernando todavía está caliente. La Papa ha logrado imponer su famoso y abundante "orto" por sobre las probabilidades. Ancho de triunfo y tute. Marcelo mastica la bronca tratando de sacar algún tema para contratacar al sonriente e inmerecido ganador. En eso cae Toni barajando otro mazo de cartas.

-¿Hacemos otro?- tira mirándolos sucesivamente a los tres. Marcelo hace un gesto como de "paso", Fernando lo mira con rabia y apenas se le oye un gruñido.

-Dale, dale- salta la Papa y lo mira raro- Che, ¿qué hacés con ese mazo?

-Y... no quiero que nos vuelva a pasar lo del otro domingo.

-Yo estuve pensando en eso- dice la Papa ante la mirada incrédula de Toni y la sonrisa burlona de Marcelo.- De veras. Me dije: si vamos a necesitar hacer mazos de cartas... ¿por qué tienen que ser de esos palos y con esas figuras?

-¿Qué vas a hacer?- lo agretea Fernando- ¿Cartas de Tarot?

- No, se me ocurrió que podemos hacer nuestras cartas comiqueras. Qué sé yo- sigue la Papa entusiasmadísimo.- imaginate. Los palos son Marvel, DC, Image... o Valiant, Defiant o Malibú...

-Dark Horse- tira Toni.

-Sí, Dark Horse... y los anchos...

-Pará, Papa- interrumpe Marcelo- ¿No me vas a decir que son iguales Defiant o Dark Horse que DC... o Marvel?

-Si vamos al caso- sigue Fernando -no podés igualar a DC con Marvel o con esa bóbiga de Image!

-San -acepta Toni- en el tute todos los palos valen lo mismo... Partís de mala base, Papa.

-No, ya está!- arranca el susodicho- Son cartas para truco, eh?

-Ahí me gusta más- se engancha Marcelo- Marvel es Espada, DC Basto, Image Copa...

-Pará la moto!- salta Fernando- ¿Vos querés decir que Marvel es más que DC?

-Marvel vende más- acota Toni.

-¿Donde? - se calienta Fernando y hace montoncito con los dedos- ¿en qué país? El truco es argentino, y acá, le guste o no a Stan Lee, es más DC. ¿O no?

-Sí,sí- trata de calmarlo la Papa- DC es Espada, Marvel Basto, Image Oro y Dark Horse Copa. Ahora, el ancho de Espada debe ser...

-Batman!- salta Marcelo.

-...Superman- termina la Papa. -Batman es el siete de Espadas. Y el ancho de Basto es Spiderman. Siete de Oro, Spawn... -las caras de los otros van haciendo gestos de aprobación, de "más-o-menos", o de asquete. -Los 3 son: de DC, Lobo; de Marvel, Hulk; de Image, Dragon y de Dark Horse, Sin City, ¿qué tal?- Los otros lo dejan seguir mientras maquinan otras opciones para contrarrestar las propuestas, y la Papa sigue. -2 de DC, Flash; de Marvel, Wolverine o los X-Men o todos los mutantes; de Image... Liefeld con...

-Ecco! Guácala!- Marcelo hace el gesto de lanzar un vómito- El chino Lee! Liefeld es un ladrón! Lee tiene más chapa!

-Bueno- concede la Papa-, . es Lee y el de Dark Horse es Next Men de Byrne.

-Los anchos falsos- sale al cruce Toni,- pueden ser Liefeld y la onda Dark Horse de las películas: Aliens Vs. Predator, Robocop vs. Terminator, Star Wars...

-Sí, podría ser- marca la Papa. -Rey de DC, Linterna Verde...

-Che, ¿y Wonder Woman?- mete Marcelo como sorprendido.

-Nah, el truco es un juego de hombres- dice en son de joda Fernando.

-...de Marvel- retoma la Papa inspirado- el Capitán América, de Image, Maxx y de Dark Horse, Hellboy. Los caballos son Sandman, Thor, Shadowhawk y Madman.

-Puaj! Qué guacho! ¿Cómo vas a meter a Sandman al mismo nivel que esos hijos de puta?- se indigna Toni.

-Sadman es muy bueno- esgrime la Papa.

-Y Thor es una masa- señala Marcelo sin mucha convicción.

-Bueno, boló- explica Fernando. -Las compañías chicas tienen que recurrir hasta su último personajito de mierda para llenar diez puestos. A DC y Marvel le sobran personajes buenos...

-Bueno, -corrige Toni. -A DC le sobran personajes buenos... Dale, seguí horrorizándonos- le dice a la Papa.

-Iba por los caballos... Las sotas: de DC, Robin; de Marvel, los Cuatro Fantásticos; de Image, los de Silvestri...

-CyberForce.

-Eso. Y el Diez de Dark Horse...

-No hay diez en Dark Horse- comenta sarcásticamente Fernando.

-... Grendel... o Concrete -sigue la Papa. -Sietes falsos: el que no sea sota de estos dos para Dark Horse y The Pitt para Image.

-Seis: la Legión, los Avengers, 1963 y MokyMan con O'Braien -acota Toni pronunciando en un inglés horrible.

-Cincos: -retoma la Papa aprobando con la cabeza la colaboración -la Justice League, Magneto, Violator y Nexus...

-Y para los Cuatro tenés que meter a cada verdulero!- se mofa Marcelo.

-No, mirá -sigue explicando. -De DC, Aquaman; de Marvel, Silver Surfer; de Image, Freak Force y de Dark Horse [illegible].

-¿Q[illegible]een?- s[illegible]c[illegible]erte Fernando.

-"X", boló, el del universo de super-héroes. Es copado.

-No, mejor Martha Washington, o poner Star Wars separado, o...

-Che, pero dejaron afuera a los Titanes y a los Outsiders y...

-Freak Force tiene mucha más chapa que Pitt, Shadowhawk y otros guachos que pusiste antes...

-... y el Cuatro de DC le rompe el culo a todos los de Dark Horse y a la mitad de Image, loco...

El caos se cierne sobre los muchachos. Cuatro voces al unísono hablándose a los gritos, tratando de imponer sus ideas. Nunca van a llegar a un acuerdo. Nunca harán las cartas comiqueras. Para ustedes, lectores, tampoco habrá consuelo, consenso ni conformidad. Cuando me dí cuenta de eso, ignorándolos, me senté en la mesa y empecé a mezclar las españolas. Repartí las cartas como para jugar un tute de a cinco y cuando se dieron cuenta se sentaron y se callaron.

-Che, ¿quién es mano? -pregunta Marcelo...

LOS RESCATADORES

por Hernán Ostuni y Fernando García

Nacido en el invierno italiano de 1962, lleva consigo la pesada carga de grandes ladrones como Raffles, Arsene Lupin y por supuesto, Fantómas.

Nace un Delincuente

Al respecto de su creación, las hermanas Angela y Luciana Giussani, relataban: "Nos inspiramos en diversos "malos" de los folletines franceses, ladrones que lograban salirse con la suya. Para nosotras son también muy malvados y negativos los "buenos" que disparan, matan, asesinan pero quedan siempre justificados por el hecho de estar de parte de la ley. Diabolik es malvado, de acuerdo, es un ladrón y actúa en contra de la ley, pero está declaradamente proclamado como criminal y no hace nada para justificarlo".

¿Quién es Diabolik?

Los datos acerca del origen de este personaje son muy escasos; sólo en una historieta aparecen referencias sobre su historia. Cuando Diabolik está a punto de ser eliminado junto con Ginko (jefe de la policía y eterno enemigo que se encuentra impotente frente a nuestro personaje) relata escuetamente su origen: sin saber su verdadera identidad, fue rescatado de un naufragio y llevado por sus salvadores a una isla que en realidad era la base de operaciones de una banda internacional dedicada a todo tipo de crímenes. La isla estaba habitada por diversos genios de distintas disiplinas: cirujanos plásticos dedicados a cambiar los rostros de los delincuentes, un ingeniero que proyectaba nuevos motores y sofisticadisimos autos para hacer más fácil la tarea criminal, un profesor de química que investigaba

nuevas utilidades para el plástico, un especialista en venenos que no dejaban rastros , etc, etc. Todos bajo el mando de King, jefe de la banda y astuto criminal.

Diabolik aprendió todo lo que sabe de ellos y allí mismo conoció la historia de una pantera negra, animal feroz y astuto que tenía muchas muertes en su haber, y de ella nuestro personaje tomó no sólo su nombre, sino también su lúgubre traje negro. La historia termina con la muerte de King, cuando intenta quedarse con los experimentos sobre máscaras plásticas de Diabolik (que en ese momento no se llamaba así), quien huye de la isla.

Las historias de Diabolik son un eterno triángulo entre nuestro protagonista, Eva Kant, su esposa y aliada incondicional y el inspector Ginko. Al respecto de este policía, sus creadoras dirán: "Nuestro "bueno", es un policía ideal y jamás haría nada que fuera incorrecto".

La personalidad de Diabolik, es un tanto especial. Siendo un ladrón declarado, sólo mata cuando es absolutamente necesario, en defensa propia o cuando su amada esposa está en peligro. Muchas veces se lo vió malherido, atrapado por otros criminales, acorralado por la policía e inclusive por víctimas a las que pretendió atrapar, salvándose únicamente por el uso de su gran fuerza física e inteligencia. Para realizar sus atracos, Diabolik se vale de los más sofisticados elementos, entre los que se destacan su auto y su ya famoso puñal linterna multiuso.

Diabolik es una historieta extraña y tal vez a esto se deba su éxito, ya que después de treinta años, aún hoy se sigue publicando, manteniendo la misma frescura original. Es un comic creado por mujeres, para un público netamente adulto y en su mayoría compuesto por hombres, donde todo un equipo trabaja para probar la factibilidad tanto de los robos como de las escapatorias de nuestro héroe-Antihéroe, porque aquí, el malo es el que gana.

Un Diablo de Película

En 1968, dirigido nada menos que por Dino de Laurentis, se estrenó el largometraje DIABOLIK, de 101 minutos de duración. Los roles protagónicos recayeron en: John Phillip Law (Diabolik), Marisa Mell (Eva Kant) y Michell Piccoli (Ginko).

Cuando los Diablos Vienen Marchando

El éxito de Diabolik produjo pronto la aparición de los más diversos criminales y ladrones, pero cargados de una gran cuota de sexo, violencia y por sobre todas las cosas, sadismo. Era común ver. sangre, acuchillados, cuellos quebrados y otras yerbas, ingredientes nunca vistos en la obra de las hermanas Giussani.

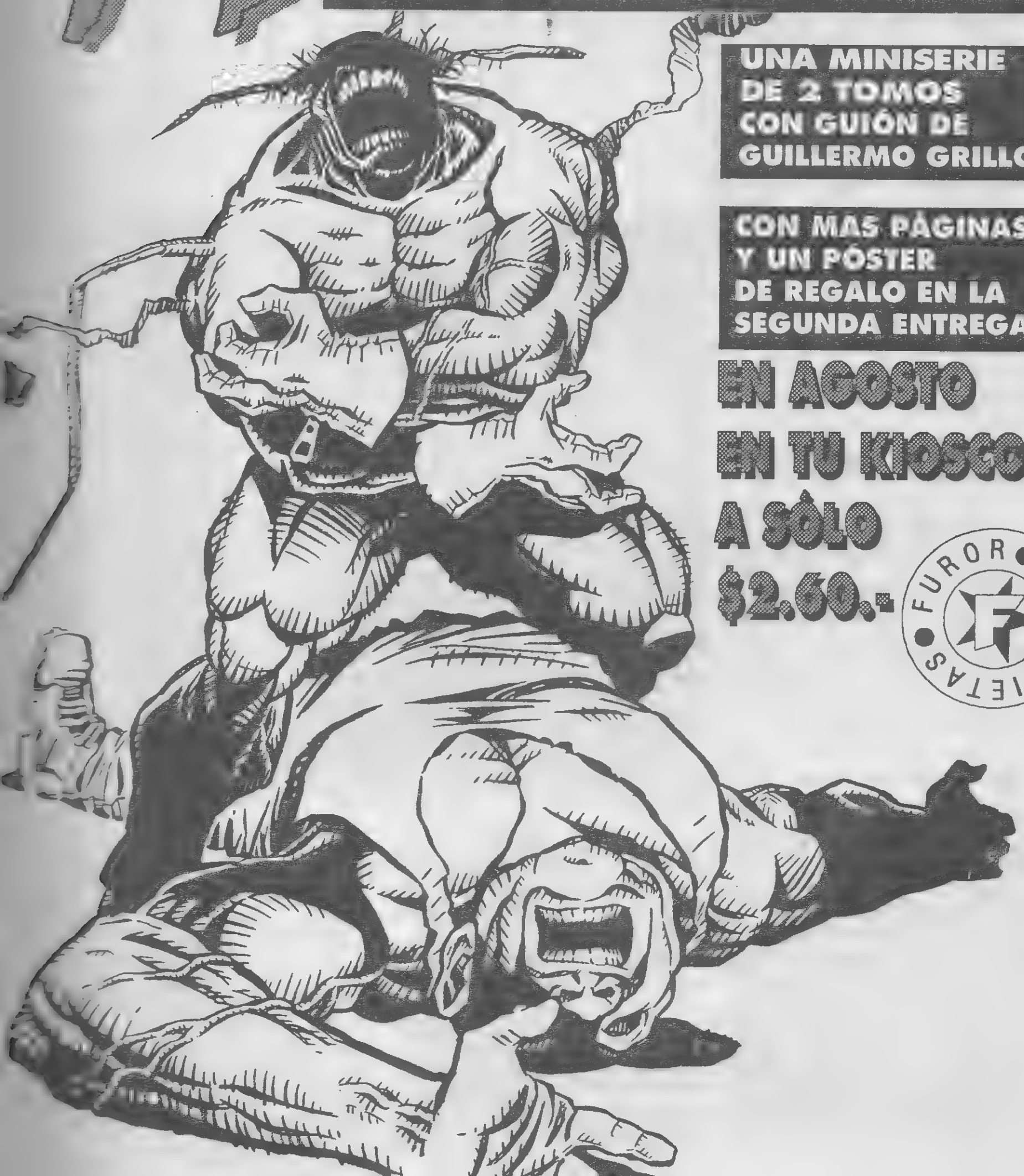
De todas las creaciones truchas que crecieron bajo la sombra de Diabolik y que conformaron Il Vero Fumetti dell' Orrore sólo se pueden rescatar dos trabajos de Magnus: Kriminal y Satanik. Pero el único que sobrevivió fue nuestro héroe, para dejarnos presente que el crimen no paga.

EL SUCESO HISTORIETÍSTICO DEL AÑO!

ANIMAL

URBANO especial

VUELVE EL PERSONAJE DE EDU MOLINA



UNA MINISERIE DE 2 TOMOS CON GUIÓN DE GUILLERMO GRILLO

CON MAS PÁGINAS Y UN PÓSTER DE REGALO EN LA SEGUNDA ENTREGA

EN AGOSTO EN TU KIOSCO A SÓLO $2.60.-

FUROR • HISTORIETAS •

MESA REDONDA

Como ya es costumbre en esta sección, nueve miembros de nuestro staff leen, analizan y califican a nueve publicaciones de reciente aparición. Esta es nuestra guía para saber qué tiene chapa y qué no, un servicio vital para la cartera de la dama y el bolsillo del comiquero.

© DC Comics

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Hernán Botticelli	Rafael de la Iglesia	Fernando García	Mr. Master	Dr. MÜle	Dr. Sax	Alejandro Tancredi	Promedio
Aqui La Legión	7	6	7	6	7	7	4	8	6	6.66
Ashguine	7	6	3	6	7	8	6	5	5	5.88
El Eternauta N 22	5	7	5	2	3	4	5	1	2	3.77
Grandes Historias N 2	8	8	7	8	8	7	6	8	6	7.33
Prototype N 11	6	6	4	6	1	7	5	6	4	5
Sandman: Brief Lives	10	10	9	9	10	10	9	10	8	9.44
Supersexy N 28	4	4	5	2	6	3	5	1	1	3.44
The Outsiders N 11	7	8	6	7	1	8	7	6	5	6.11
X-Men 2099 N 11	4	5	5	3	1	5	3	4	7	3.77

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Witchcraft 1 al 3 (James Robinson y varios dibujantes), Legion: End of an Era (Waid, Busiek, Mc Craw, Gardner, Doran e Immonen) y De Mar a Mar (Cristóbal Aguilar y Enrique Breccia)

Diego Accorsi: Suicide Squad (colección completa, Ostrander y varios dibujantes), Green Lantern Mosaic (colección completa, Gerard Jones y varios dibujantes) y Legion of Superheroes (1989) del 1 en adelante (Giffen y varios artistas).

Hernán Botticelli: Santuario (Sho Fumimura y Ryochi Ikegami), Alvar Mayor (Carlos Trillo y Enrique Breccia) y Libros de la Magia (Neil Gaiman y varios dibujantes)

Rafael de la Iglesia: Knightsend (saga de las revistas de Batman, por Grant y varios artistas), Spectre n 21 (Ostrander y Mandrake) y Warrior n 23 (Smith y Byrd)

Fernando García: Witchcraft (Robinson y varios dibujantes), Buenos Aires en Camiseta (Calé) y Paracuellos 2: Auxilio Social (Carlos Giménez).

Mr.Master: Hulk n 420 (Peter David y Gary Frank), Collected Legends of Dark Knight (Robinson, Grant, Moore, Sale, O'Neil y Russell) y Legión '94 Annual 5 (Peyer, McKone, Parobeck, Swan y otros)

Dr.MÜle: Cerebus, "Women" (Dave Sim), "Hulk: Future Imperfect" (David y Perez) y Why I Hate Saturn (Kyle Baker).

Dr.Sax: Hulk No 420 (David y Frank), Legion: End of Era (varios) y Secret Origins (colección completa).

Alejandro Tancredi: Sachs & Violens (Peter David y George Perez), Hellblazer: Rake at the Gates of Hell (Garth Ennis y Steve Dillon) y Next Men: Power (John Byrne).

AQUI LA LEGION

por Mr.Master

Album recopilatorio de 196 páginas a color. Publicado por Editorial Columba en Julio de 1994. Precio: $ 6.00.

7

Una sana costumbre que creíamos perdida era la de las recopilaciones de las mejores series de Columba. El papel no es gran cosa, la impresión ni hablar y uno desearía ver esas mismas historietas en blanco y negro, ya que el color es de infecto para abajo. Sin embargo, poder darse una panzada de 10 0 12 episodios de un saque, no está nada mal.

Y es el caso de Aquí la Legión, una serie donde se destaca el muy buen guión de Robin Wood, en historias fuertes, poco previsibles y muy bien documentadas que tienen por protagonistas a miembros de una institución poco querible: La Legión Extranjera. Como en todo buen comic bélico post-Oesterheld, los conflictos no son de malos contra buenos, sino de hombres contra la guerra, que es el verdadero villano. Y entre esos hombres hay un par de criaturas ficticias muy bien logradas, principalmente René Bosch y el soldado Andreani.

Párrafo aparte para el dibujo de Luis García Durán, a años luz del atractivo estilo que muestra en Kozakovich y Connors. Acá toma elementos de muchos grandes autores argentinos (Salinas, Altuna, Zanotto, Mandrafina, Lito Fernández) para armar un cóctel que acompaña bien (por momentos muy bien) al guión, pero que carece por completo de un sello de creatividad personal.

Resumiendo, un compilado de buena historieta clásica que merece ser leído a pesar de los errores de edición.

© ecad/Duran

ASHGUINE

Por Andrés Accorsi

Album de 194 páginas en b/n, publicado por Planeta-De Agostini Julio de 1994 Precio: 1495 ptas.

7

Ashguine es sin duda una obra "menor" dentro de la muy interesante producción de Masaomi Kanzaki. Esta saga data de 1988 (justo después de Xenon) y es obvio que Kanzaki quería un descanso tras aquella obra magna que desarrollara entre 1986 y 1987. Contra las quinientas y pico de páginas de Xenon, Ashguine tiene 182. Y frente a una trama complejísima, llena de entuertos políticos y personajes de moral (y sexualidad) de lo más ambiguas, Ashguine es un comic más tradicional, menos retorcido, pero no por eso poco atractivo.

El guión gira alrededor de dos criaturas de otro mundo: Ashguine, un guerrero hipergrosso y Gur, un mega-demonio poderosísimo. Estos dos enemigos convierten a Tokyo en su campo de batalla y hacen todo tipo de desmanes. En el medio quedan los protagonistas humanos de la historia, dos adolescentes a los que Masaomi Kanzaki presenta como tontos pero queribles: Guenki y su amigovia Megumi. Otros guerreros de Eritolia (la dimensión de Gur y Ashguine) también mojan el pancito (Sonik, Guir) y reciben personalidades

muy interesantes. Después de infinitas páginas de destrucción y violencia innecesarias, sobre el final el guión pega un giro que levanta notoriamente el puntaje.

El dibujo de Kanzaki es tipícamente manguero. Caras semifunny, millones de líneas cinéticas, 300 cuadritos para mostrar una lucha, muchos gritos y mucho vértigo. Ideal para un comic con tanta acción como Ashguine. En definitiva, una historieta bien hechita, sin más pretensiones que un rato de diversión.

EL ETERNAUTA No22

por Dr. Sax

Comic-book de 36 páginas en b/n, publicado por Ediciones Record Julio de 1994. Precio: $ 3.00

1

Me desagrada mucho hacer esta crítica. Ustedes dirán: "Este tipo está loco, El Eternauta nada menos y se queja." El problema es que El Eternauta tercera parte no es un verdadero, genuino Eternauta y esto no consta en ningún lado. Muchos habrán notado que ni en la publicación original en la Skorpio, ni en la recopilación del '85, ni tampoco en la presente edición, figuran los nombres del autor y el dibujante. "Si es de Oesterheld y Solano López" ustedes dirán. El problema es que NO es de Oesterheld y Solano López. Y lo peor es que en la propia historieta le hacen decir al gran Germán que él escribió esta tercera parte (además de otras pavadas que mejor dejo pasar) y la protagoniza como personaje. Esto es una avechucheada grosera.

El drama en sí no es la historia, sino la intención de hacerla pasar por otra creación de los maestros. Los verdaderos autores son Alberto Ongaro (guión) Oswal y Mario Morhain (entre otros dibujantes) y algunas caras entintadas por Solano López. Así, el dibujo es tolerable aunque el guión es la peste. No se puede hacer una aventurita mediocre con Juan Salvo (encima "levantan" el concepto de "El Tanque Invencible", una novela de Bull Rocket, también de Don Héctor e incluso quitan y deforman los conceptos políticos que son parte fundamental de los tres Eternautas anteriores, incluyendo al dibujado por el genial Alberto Breccia).

Apoyo absolutamente a la historieta nacional. Pero El Eternauta Tres es una aberración. Es infinitamente más digna la aparición (¿final?) de Juan Salvo en Ciudad de Barreiro y Giménez. Sinceramente espero que Record saque un Eternauta Cuatro y que sea buenísimo, que se venda la vida, pero por favor no hay necesidad de... Digamos que, mejor la próxima vez no dejen suelto a Gor.

AQUI LA LEGION

por Mr.Master

Album recopilatorio de 196 páginas a color. Publicado por Editorial Columba en Julio de 1994.Precio: $ 6.00.

7

Una sana costumbre que creíamos perdida era la de las recopilaciones de las mejores series de Columba. El papel no es gran cosa, la impresión ni hablar y uno desearía ver esas mismas historietas en blanco y negro, ya que el color es de infecto para abajo. Sin embargo, poder darse una panzada de 10 0 12 episodios de un saque, no está nada mal.

Y es el caso de Aquí la Legión, una serie donde se destaca el muy buen guión de Robin Wood, en historias fuertes, poco previsibles y muy bien documentadas que tienen por protagonistas a miembros de una institución poco querible: La Legión Extranjera. Como en todo buen comic bélico post-Oesterheld, los conflictos no son de malos contra buenos, sino de hombres contra la guerra, que es el verdadero villano. Y entre esos hombres hay un par de criaturas ficticias muy bien logradas, principalmente René Bosch y el soldado Andreani.

Párrafo aparte para el dibujo de Luis García Durán, a años luz del atractivo estilo que muestra en Kozakovich y Connors. Acá toma elementos de muchos grandes autores argentinos (Salinas, Altuna, Zanotto, Mandrafina, Lito Fernández) para armar un cóctel que acompaña bien (por momentos muy bien) al guión, pero que carece por completo de un sello de creatividad personal.

Resumiendo, un compilado de buena historieta clásica que merece ser leído a pesar de los errores de edición.

© garcía/Durán

ASHGUINE

Por Andrés Accorsi

Album de 194 páginas en b/n, publicado por Planeta-De Agostini Julio de 1994 Precio: 1495 ptas.

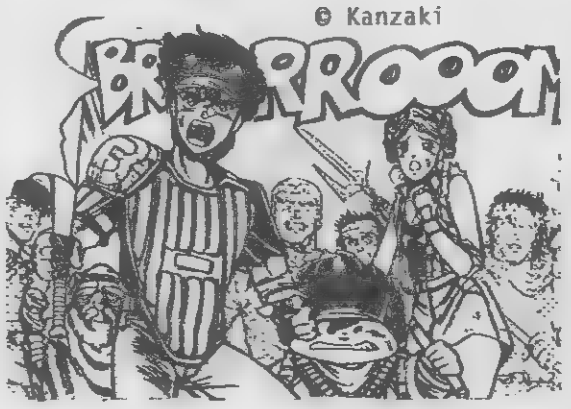
7

Ashguine es sin duda una obra "menor" dentro de la muy interesante producción de Masaomi Kanzaki. Esta saga data de 1988 (justo después de Xenon) y es obvio que Kanzaki quería un descanso tras aquella obra magna que desarrollara entre 1986 y 1987. Contra las quinientas y pico de páginas de Xenon, Ashguine tiene 182. Y frente a una trama complejísima, llena de entuertos políticos y personajes de moral (y sexualidad) de lo más ambiguas, Ashguine es un comic más tradicional, menos retorcido, pero no por eso poco atractivo.

El guión gira alrededor de dos criaturas de otro mundo: Ashguine, un guerrero hipergrosso y Gur, un mega-demonio poderosísimo. Estos dos enemigos convierten a Tokyo en su campo de batalla y hacen todo tipo de desmanes. En el medio quedan los protagonistas humanos de la historia, dos adolescentes a los que Masaomi Kanzaki presenta como tontos pero queribles: Guenki y su amigovia Megumi. Otros guerreros de Eritolia (la dimensión de Gur y Ashguine) también mojan el pancito (Sonik, Guir) y reciben personalidades

muy interesantes. Después de infinitas páginas de destrucción y violencia innecesarias, sobre el final el guión pega un giro que levanta notoriamente el puntaje.

El dibujo de Kanzaki es tipícamente manguero. Caras semi-funny, millones de líneas cinéticas, 300 cuadritos para mostrar una lucha, muchos gritos y mucho vértigo. Ideal para un comic con tanta acción como Ashguine. En definitiva, una historieta bien hechita, sin más pretensiones que un rato de diversión.



EL ETERNAUTA No22

por Dr. Sax

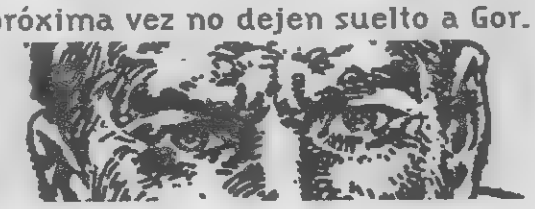
Comic-book de 36 páginas en b/n, publicado por Ediciones Record Julio de 1994. Precio: $ 3.00

1

Me desagrada mucho hacer esta crítica. Ustedes dirán: "Este tipo está loco, El Eternauta nada menos y se queja." El problema es que El Eternauta tercera parte no es un verdadero, genuino Eternauta y esto no consta en ningún lado. Muchos habrán notado que ni en la publicación original en la Skorpio, ni en la recopilación del '85, ni tampoco en la presente edición, figuran los nombres del autor y el dibujante. "Si es de Oesterheld y Solano López" ustedes dirán. El problema es que NO es de Oesterheld y Solano López. Y lo peor es que en la propia historieta le hacen decir al gran Germán que él escribió esta tercera parte (además de otras pavadas que mejor dejo pasar) y la protagoniza como personaje. Esto es una avechucheada grosera.

El drama en sí no es la historia, sino la intención de hacerla pasar por otra creación de los maestros. Los verdaderos autores son Alberto Ongaro (guión) Oswal y Mario Morhain (entre otros dibujantes) y algunas caras entintadas por Solano López. Así, el dibujo es tolerable aunque el guión es la peste. No se puede hacer una aventurita mediocre con Juan Salvo (encima "levantan" el concepto de "El Tanque Invencible", una novela de Bull Rocket, también de Don Héctor e incluso quitan y deforman los conceptos políticos que son parte fundamental de los tres Eternautas anteriores, incluyendo al dibujado por el genial Alberto Breccia).

Apoyo absolutamente a la historieta nacional. Pero El Eternauta Tres es una aberración. Es infinitamente más digna la aparición (¿final?) de Juan Salvo en Ciudad de Barreiro y Giménez. Sinceramente espero que Record saque un Eternauta Cuatro y que sea buenísimo, que se venda la vida, pero por favor no hay necesidad de... Digamos que, mejor la próxima vez no dejen suelto a Gor.



GRANDES HISTORIAS No2

por Hernán Botticelli

Comic-book de 60 páginas a color publicado por Editorial Perfil.
Julio de 1994. Precio: $ 4.50.

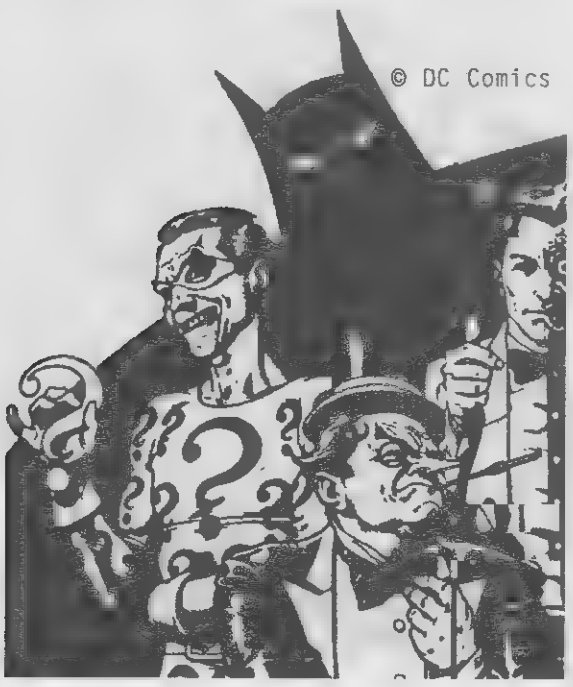
7

En la variedad está el gusto, decía una vieja mientras se comía los mocos con galletitas dulces. Este es el caso del especial de los villanos de Perfil, copia fiel del Secret Origins Special 1.

La variedad temática y gráfica desarrollada en estas tres historias y su hilo conductor busca satisfacer los apetitos historieteros de comiqueros expertos de paladares finos y de novatos lectores vírgenes. Y lo cumple.

Todos tienen la oportunidad de disfrutar algo en este especial, desde el magnífico dibujo de Sam Kieth en la oscura historia del Pingüino (escrita por Alan Grant), hasta el poético y enigmático monólogo del Acertijo concebido por Neil Gaiman e ilustrado por Bernie Mireault. En un tono menor figura-una correcta historia sobre Dos Caras (guión de Mark Verheiden, dibujo de Pat Broderick) y el inteligente remate final.

Quizás la falla más grande sea la falta de profundida en cada historia. Los orígenes aparecen como referentes de una aventura posterior no tan copada. De todos modos, el resultado final es muy apropiado para pasar un rato agradable junto a un buen comic. Ah! Me olvidaba. Los muchachos de Editorial Perfil se mandaron un considerable moco, invirtiendo las páginas 27 y 29. Pa' gozar mejor y entender algo, tenés que leer la página 29, después la 28 y después la 27. De nada.



PROTOTYPE No 11

Por Dr. Mule

Comic-book de 36 páginas publicado por Malibu Comics.
Julio de 1994. Precio: u$ 1.95.

5

Este mediocre título del Ultraverse está protagonizado por los dos usuarios del prototipo de una armadura tecno de combate: el primero, destituído pero experto Prototype es Bob Campbell y su reemplazante, el joven Jimmy Ruiz. Por entre las páginas en que un villano verde grandote llamado Glare, cuyo ojo derecho emite una luz cegadora (aparentemente muerto en el nº3), grita, pega y destruye, Jimmy parece a punto de estallar por exceso de energía interna. Campbell lo lleva a los laboratorios de Aladdin, donde trabaja su esposa, para que lo ayude, y vaya coincidencia, ahí es donde se liberó Glare. Más coincidencia aún, es que mientras Bob en el prototipo faja al monstruoso villano, rompen la pared del cuarto donde Ruiz está por explotar de nuevo. Usando la energía contra Glare, Jimmy lo surte y llegan a la conclusión de que Ruiz es un ultrahumano al que metieron dentro del prototype para aprovechar su energía interna. Con Bob en la armadura y Jimmy con el poder bajo control, deciden ir a Ultratech, la compañía rival de Aladdin para vengar el abuso del jovencito que creía que los poderes salían de la armadura y no de él. Una historia por momentos entretenida pero sin ningún tipo de suspenso, ni giro inesperado.

El dibujo a cargo de Roger Robinson, entintado por Scott Reed, es más bien flojo aunque los colores ayudan mucho. No es el mejor título del Ultraverse, pero Mason & Strazewski logran separar a este Prototype de ser un simple Iron Man. Con un mejor dibujo se sacaría uno o dos puntos más, pero el que la lea no se estará ensartando con una bóñiga apestosa...

SANDMAN: BRIEF LIVES

Por Diego Accorsi

Album recopilatorio de 256 páginas, publicado por DC/Vertigo.
Julio 1994. Precio: U$ 29.95.

10

Bueno! Ya era hora de que me tocara algo realmente bueno para comentar! Y si bien esta no es la mejor saga de Sandman, merece un DIEZ. Neil Gaiman logra un guión atrapante, muy bien llevado, con vueltas muy grossas, y apariciones perfectas de todos los personajes protagónicos de la serie. Jill Thompson y Vince Locke (dibujos y tintas respectivamente) hacen un buen trabajo, acompañando al guión, y aportando un humanismo simple pero concreto. También ayudan en esta joya los colores de Danny Vozzo y las letras del magistral Todd Klein.

La historia se centra en la búsqueda de uno de los Endless, Destruction, que 300 años atrás, abandonara a la familia. Por pedido de Delirium, Sandman recorrerá el Mundo Despierto tratando de encontrar el rastro del hermano perdido. Dream viene de una relación amorosa fallida, y se toma este viaje como una distracción sin esperanza ni deseo de encontrar a Destrucción. Pero durante el viaje, todos los conocidos del hermano perdido mueren misteriosamente. Personas que han vivido vidas larguísimas entre los mortales, como Ishtar la bailarina-diosa del amor, terminan sus estadías en esta Corta Vida. Durante la historia nos encontramos con todos los Endless: Desire, Despair, Death, Destiny y por supuesto, Delirium que acompaña a Sandman todo el viaje, deleitándonos con sus extravagancias y su desconexión de la realidad. Sobre el final, la historia engancha con el Sandman Special 1, mostrándonos el final de Orpheus, el hijo de Sandman y por supuesto, la aparición de Destruction. Super-recomendable!

SUPERSEXY No 28

por Rafael de la Iglesia

Antología de 68 páginas en b/n, publicada por Editorial El Globo Julio de 1994. Precio: $ 5.00

2

El Globo es una editorial argentina que casi siempre ha intentado innovar en lo que a publicaciones se refiere. En el caso específico de la revista Supersexy, debo reconocer que ésta empresa, no sólo no nos muestra nada nuevo, sino que, por momentos, nos falta el respeto. Esta revista que contiene 66 páginas en blanco y negro, pretende ofrecernos historietas de cierto contenido erótico. Las historias son: Chica de la Calle, de Tobalino; Tokyo, de Rotundo; Las Vecinas, de Denoire y Caracuzzo; Dirty Insert, de Rotundo; El Desmitificador, de El Tomi; y El Profesor Arrapao, de Roberto de Angelis. Todas, absolutamente todas las historietas carecen de originalidad, de sensualidad y de erotismo. Lo peor de todo es que la mayoría de ellas están realizadas por artistas extranjeros. Yo me pregunto, ¿qué sentido tiene importar eso, cuando una porquería así se puede hacer perfectamente en nuestro país? Si vamos a darles de comer a artistas mediocres, mejor que sean de estas tierras. Mis respetos a toda la gente de El Globo (a la que conozco y aprecio), pero esta Supersexy es realmente vomitiva.

© Tobalina

THE OUTSIDERS No 10

por Fernando García

Comic-book de 36 páginas a color publicado por DC Comics. Agosto de 1994. Precio: u$ 1.95.

1

Papel impreso. Tal vez esta sea la mejor definición que pueda dar de Outsiders, claro ejemplo de la típica revista de superhéroes del llamado "mainstream".

Paso a explicar.

Realmente, no hay nada en Outsiders que esté descuidado. Hay una preocupación excesiva por la continuidad del Universo que limita fuertemente las labores creativas del guionista Mike Barr; hay una historia lo suficientemente pretenciosa para llenar más de un número y lo necesariamente simple para entenderla sin haber leído los capítulos anteriores; diálogos que pretenden mostrar una caracterización psicológica acabada de los personajes, pero que en realidad sólo repiten ad infinitum los roles básicos que agradan a la masa compradora; dibujitos lindos y sin personalidad (a cargo de Paul Pelletier) donde todo está en su lugar y nada queda librado a la interpretación del lector; colores que exaltan la carga épica inherente al género y una edición prolija y profesional.

Ahora bien, ¿hacen dichas características a un comic bueno o malo?. La respuesta no es sencilla, ya que como producto, Outsiders responde a las expectativas de su público comprador y nada más. Como lector, yo no encuentro ningún elemento atractivo en los comics que, hoy por hoy, componen el mainstream americano (hay excepciones, por supuesto); y como investigador del medio, el único sentido que le encuentro a esta publicación es el valedero interés de una empresa por obte-

ner réditos económicos. De la historieta como medio de comunicación con capacidades artísticas para entretener, emocionar y hacer pensar, cero.

© DC Comics

X-MEN 2099 No 11

por Alejandro Tancredi

Comic-book de 24 páginas a color, publicado por Marvel. Julio de 1994. Precio: U$ 1.50.

7

X-Men 2099, al igual que cualquier otro título "X" de la Marvel, posee características un tanto particulares. Cada número contiene 22 páginas llenas de personajes, acción y miles de argumentos entrelazados, que hace

imprescindible la lectura de absolutamente todos los números anteriores. La historia arranca, obviamente, en el futuro, con el grupo protagónico separado, por hechos acontecidos en números previos. Xi' An Chi Xan, ex-líder del grupo, decide irse hacia un lugar llamado El Paso, junto a Timothy Fritzgerald y la Lunática, The Psychic Vampire. Por otro lado y sin que estos tres lo sepan, un ser aparentemente muy poderoso los sigue y se lanzará a una pelea. En el viejo cuartel de los mutantes, reina la anarquía; los miembros que todavía no se separaron, se cuestionan el inesperado abandono de su líder. Entre estos tres y algún temita más, gira este número de X-Men 2009. Una historia típica de transición, en la que pasa poco pero nos prepara para futuras historias. El guión es de John Francis Moore, un escritor que va creciendo de a poco. Los dibujos son del marveliano Ron Lim y las tintas de Mark Mc Kenna.

Este comic es medianamente recomendable para todos aquellos amantes de los mutantes (ojo! ninguno de los X-Men que aparecen, actúan en las otras revistas), o para cualquiera que guste de una historia de ciencia-ficción llena de acción, que no da un sólo respiro ni descanso.

© MEG

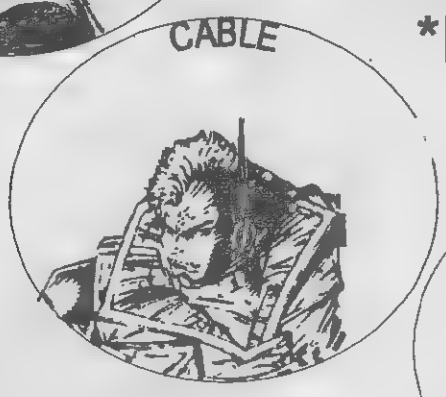
2º CONCURSO COMIQUEANDO

COMIQUEANDO y

GENUX

te desafían a UNIR
a estos diez
PERSONAJES con
sus respectivos
CREADORES.

Carl Barks
Jack Kirby
Marc Silvestri
Chris Claremont
Matt Groening
Todd Mc Farlane
Katsuhiro Otomo
Eric Larsen
Keith Giffen
Rob Liefeld
Haruhiko Mikimoto
Dale Keown



Premios: entre los que envíen la solución correcta, sortearemos DIEZ regalos.
Al 1º: 100 COMICS
Al 2º: 1 VIDEO animé
3º: 25 COMICS
4º: 20 COMICS
y del 5º al 10º: 10 COMICS

Fotocopiá esta página y mandánosla por correo
a Forest 536, 8º piso of. 43, CP 1427
o llevala a GENUX, Arenales Cnel. Díaz,
Paseo del Sol, todos los días de 16 a 21 hs.

Nombre Completo: _____
Dirección: _____
Edad: ___ Documento: _____

Tenés tiempo hasta el 1ºde septiembre!
Los resultados en Comiqueando nº5.
Suerte!

hijitus

LA SUPER HISTORIA DE HIJITUS

por Andrés Accorsi

Creado en 1967 para la T.V. y la historieta, Hijitus ya es un clásico del dibujo animado argentino. Protagonistas de un boom sin precedentes en sus primeros años de vida, los personajes de García Ferré aparecen y desaparecen cada tanto de nuestra pantalla chica, dejándonos siempre con ganas de ver más. Esta es la historia de uno de los más memorables ídolos de nuestra infancia.

UN ORIGEN MULTIMEDIA

Manuel García Ferré nació en Almería, España, poco antes de la guerra civil. A los 15 años emigra a la Argentina y cuatro años después, en 1951, crea en la revista Billiken a su primer gran personaje: Pi-Pío, simpático pajarito que empezará sus días como linyera, para ser luego un aventurero hecho y derecho, sin nada que envidiarle a Indiana Jones. Tras muchos años de trabajo en dibujos animados para publicidad, crea a Anteojito y Antifaz, que pronto ganan una revista para cada uno.

Durante 1966 trabaja junto a su equipo para presentar al año siguiente una historieta televisiva. "La idea era hacer un dibujo animado que representara la lucha del Bien contra el Mal, en la que siempre ganen los buenos". Con esa consigna García Ferré re-creó y desarrolló a Hijitus, que había debutado como personaje secundaria (y sin poderes) en 1955, en la tira de Pi-Pío, que para este entonces todavía aparecía en Billiken.

En 1967 y después de una buena campaña promocional, el personaje se presenta (ya con su alter-ego de Super-Hijitus) en forma simultánea en la televisión y en la historieta, como tira complementaria en la revista Antifaz, por ese entonces mensual. Estas aventuras protagonizadas por Hijitus solían estar relacionadas con los eventos de la tira televisiva. Nelo Palmioli y Rafael Bossio se cuentan entre los dibujantes. Los guiones eran obra de los autores del dibujo animado.

En cuanto a la tele, Canal 13 emitía cinco veces por día el mismo fragmento de un episodio de 30 minutos, que luego se ofrecía completo los

domingos, en el programa Feria de la Alegría. Los guiones de estos episodios (en total fueron 48) corrían por cuenta de Inés Geldstein, Néstor D'Alessandro y el propio García Ferré. El diseño y la animación de los personajes se deben a un equipo integrado por Néstor Córdoba, De los Ríos, Pérez Aguero, Alfredo Grisolda y otros.

EL CLUB, LA CARPA Y EL BOOM

El éxito de este superhéroe autóctono es arrollador. Pronto la imagen de Hijitus puebla los kioscos envolviendo chicles, chocolatines, muñequitos, alcancías y juguetes. El boom se extiende y nuestro héroe da nombre a un cacao llamado Nutri Super Hijitus, a una línea de ropa, sábanas y perfumería, a una colección de figuritas y a varios discos, que narraban nuevas aventuras con las mismas voces que en los cortos de la TV. El elenco vocal de la serie estaba integrado por Néstor D'Alessandro (interpretaba a Hijitus y Pichichus), Liliana Mamone (Oaky) y el Mel Blanc de las pampas, Pelusa Suero (Prof. Neurus, Pucho, Larguirucho, Serrucho, Gold Silver, Gutiérrez y el Comisario). Como lógica consecuencia del éxito de Hijitus, Canal 13 pone en pantalla en 1968 el programa El Club de Hijitus, conducido por Guillermo Lázzaro y Puchi. El ciclo emitía los capítulos completos de Hijitus los domingos a la mañana y contaba con la aparición "en vivo" de personas disfrazadas de los ya célebres habitantes de Trulalá, más Firulete y Cañito (dos payasos muy famosos por ese entonces) y los protagonistas de dos fotonovelas que publicaba Anteojito: El Cartero Manuelo y la encantadora Hada Patricia.

Tras arrasar las cifras de rating, todo el elenco del programa monta un espectáculo circense llamado La Carpa de Hijitus que se realizó durante varios años en temporada de verano.

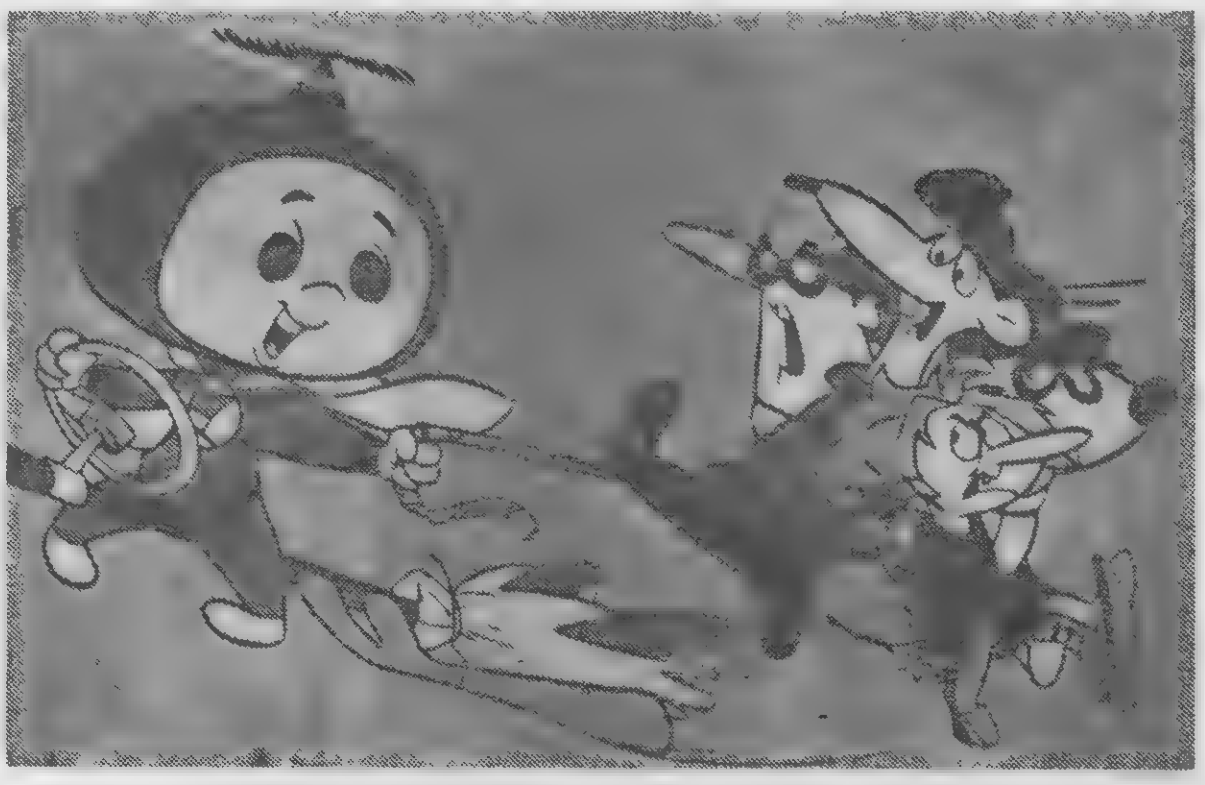
El serial de dibujos animados llega en 1971 a su última temporada, en la que Hijitus comparte cartel con Anteojito. García Ferré logra exportarlo a Europa, Asia y Latinoamérica, pero aún así decide no seguir adelante con la producción de episodios de media hora. En 1973, tres de estos capítulos se compilan para dar forma al largometraje Las Aventuras de Hijitus, que se estrena el 12 de julio en el cine Alfil. Fue la primera aparición de Hijitus en colores (recordemos que la TV fue en blanco y negro hasta 1980) y está editado en video con el nombre "Festival de Hijitus". No se descarta una próxima reposición del film, pero sí se confirmó la no edición de nuevos videos incluyendo otros episodios.

LOS COMICS

En 1969 la popularidad de Hijitus le permite despedirse de la revista Antifaz para recibir su propio título: Aventuras de Hijitus, manteniendo el mismo staff de guionistas y dibujantes. En los 210 números que se publican hasta 1981 (en que se cancela el título) participan todos los personajes de la tira televisiva. Uno de ellos, Oaky, gana su propia serie complementaria a partir de 1979.

Al staff habitual de las historietas de Hijitus se suman, entre otros, el recordado Héctor Torino (creador de Don Nicola) para la realización de otro título que debuta en 1969: Desventuras de

Larguirucho. Allá, el ex-secuaz de Neurus se rodea de numerosos personajes secundarios, entre los que sobresale Raimundo, un chico huérfano y atorrante (que se había presentado oficialmente en los dibujos animados), prácticamente adoptado por Larguirucho.
Para 1981, esta revista también se cancela, pero Larguirucho se convierte en el protagonista de una revista de chistes, muy al estilo "Condorito". César Bruto se incorpora como guionista junto a Torino; y Rafael Bossio se hace cargo de la parte gráfica. Se suman atisbos de temáticas más adultas (política, erotismo), las Chicas Larguis (mala copia de las Chicas de Divito) y varias historietas: Don Nicola, la Bruja Cachavacha, Oaky, Neurus y Pucho y el infaltable Raimundo obtienen serie propia y Leonardo Wadel y Bruno Premiani republican sus adaptaciones de clásicos de la literatura mundial.
Hijitus volvería en 1982 para protagonizar pequeñas historietas en la revista Petete y un año despues con un nuevo Nº 1 de su propia serie, republicando viejas historias en forma quincenal. Este revival duró poco menos de 50 números.



HIJITUS

¿SUPERHEROE O QUE?

A primera vista, resulta obvio encasillar a Hijitus como un superheroe. Además de luchar contra villanos, monstruos, dragones y cient8ficos locos, Hijitus posee super-fuerza, super-velocidad, super-aliento, y las habilidades de volar y comunicarse con los animales. El "Super" delante de su nombre y gran parte de sus poderes nos recuerdan instantáneamente a Superman. Al igual que Linterna Verde, sus poderes surgen de un objeto mágico (en este caso, un sombrero bastante maltrecho que lo duplica en estatura) con el que lo une un lazo psíquico. Con Batman comparte la orfandad, su falta de interés por el sexo opuesto y la proliferación de "compañeritus" que lo respaldan durante sus odiseas. Siguiendo el ejemplo de los 4 Fantásticos, Hijitus ni se molesta en inventarse una nueva identidad.
Pero sin duda, el superhéroe más emparentado con la creación de García Ferré es el Capitán Marvel. La palabra mágica ("Shazam!" o "Sombrero Sombreritus..."), su infinita enemistad con un científico genial pero perverso (el Dr. Sivana o el Prof. Neurus), el tono de comedia y el hecho de vivir en un mundo en el que algunos animales hablan (Tony The Tiger o el Gato Chimenea, por citar sólo uno) los vinculan para siempre. Al igual que muchos superhéroes, Hijitus habita en una ciudad inexistente (Trulalá), pero brinda todos los indicios para asimilarla, sin temor a equivocarse, con Buenos Aires (la proximidad con la ciudad de Rosario, el Luna Park, la aparición de Pipo Mancera, etc.).
Pero no todas son semejanzas. Las aventuras de Hijitus no son una parodia de las aventuras de superhéroes (como lo es el Super Ratón de Ralph Bakshi) ni una versión "funny" de un superhéroe (como lo es el Gato Valeroso de Batman). A diferencia del 99% de los superhéroes del dibujo animado, Hijitus no descarta la posibilidad de aliarse con los villanos y muchas veces encuentra en Neurus y sus encomiables secuaces la ayuda indispensable para acabar con una amenaza mayor. Además, la saga Hijitus tiene la extraña particularidad de ser completamente evolutiva. Esto se nota básicamente en los villanos, que con el correr de las temporadas se van haciendo un poco menos malos. El caso más claro es, obviamente, el de Larguirucho, que empezó como miembro de la banda de Neurus y terminó como inseparable amigo y eficiente co-protagonista del mismísimo Hijitus.
Pero, a 27 años de su creación, los pobladores de Trulalá (ese maravilloso lugar donde se puede vivir en un caño y ser feliz al mismo tiempo) no dan señales de vida. Hasta la fecha no hay planes para hacerlos reaparecer ni en dibujos animados ni en historietas. Parece que tendremos que seguir esperando para volver a gritar ese extasiado, ensordecedor e inolvidable "Fu-fú... y chucu-chucu-chucu!!"

CEBAMIENTO INFINITO CE

FIYUS

por Mr.Master

En vez de volverlos locos con las colecciones que están por salir, hoy me voy a concentrar en dos series que ya salieron y que son muy dignas de tenerse.

En primer término, la colección Master Series de DC. No todas las fiyus están buenas, pero hay algunas geniales. Muy bueno lo de Nelson en algunos Legionarios, excelente el sub-set de los Green Lantern por Tony Harris, muy buenas todas las de Joe Phillips y las de Héctor Gómez, majestuosas las dos de Steve Rude (Guardian y Captain Marvel), fabulosas las de John Bolton y espectacular el sub-set de los místicos con Scott Hampton ilustrando al Phantom Stranger, Kent Williams a Deadman, Duncan Fegredo a Eclipso y Tom Mandrake al Spectre. Joya absoluta: la especial de Batman/Joker por Simon Bisley. Lo menos: el sub-set de Superman por Rob Estes.

La otra colección no tiene el más mínimo altibajo. Es casi perfecta. Me refiero a World Cup 'Toons, la única alegría que me dio el Mundial de los EEUU. Se trata de una colección de 120 fiyus y 24 especiales (uno por cada país que jugó el Mundial) protagonizada por los Looney Tunes. Si! Bugs Bunny, el Pato Lucas, Porky y sus amigos representan a los distintos equipos a través de las eliminatorias en una historia muy graciosa que abarca unas 75 fiyus. Después viene un sub-set en el que cada uno presta su imagen a uno de los 12 mejores jugadores de la historia de los Mundiales (y Bugs Bunny hace del Diego). Otro sub-set presenta escenas copadas de los 14 Mundiales anteriores (las dos de Argentina son una masa) y 9 fiyus componen un mapamundi con todos los países donde se disputaron las eliminatorias. Lo único olvidable es el sub-set de Stryker, el perrito gil que dio pena haciendo de mascota. No se pierdan estas fiyus y atenti, que pronto viene la segunda serie de Los Simpsons!

MUÑECOS

por Dr. Sax

Qué mes, vieja! Estamos en agosto,

el mes en que todas las jugueterías explotan con los lanzamientos por el Día del Niño, gran avechucheo institucionalizado, si los hay. En los dos meses previos y en este, han salido al menos hasta ahora, cinco líneas distintas de muñecos, sólo los comiqueros que paso ya mismo a comentar. Después de varios amagues salió la primera parte de la colección de los Aliens (personajes del cine llevados al comic por Dark Horse) y la segunda acaba de salir en USA. La verdad, la colección le falta bastante el respeto al concepto de la película (en USA salieron Alien Tarántula, Serpiente, Rinoceronte, ¿Pantera!) pero igual es muy pero muy grossa, particularmente la Alien Queen con Alas. Yo sigo esperando que salga el Alien Accorsi, si quieren algo feo en serio, giles.

Pero esto no es nada. Llegaron los Dragon Ball-Z: fruto del manga, la línea de muñecos es exactamente igual a los personajes en cuestión; son medio estáticos pero Super Broly y Trunks están mortales. También aparecieron nuevas horneadas de Batman Adventures (ya comentados en Comiqueando 2), Superamigos (síii!!! alguna vez haremos nota grossa sobre ellos) y Star Trek-Next Generation. Con respecto a esrtos últimos, afirmo sin ninguna contención que son espectaculaaaareeess!!! Comparen los ojos de estos coñemus de esta serie con cualquier otra: una pintura, vieja, unas matrices... Un sólo defec-

CEBAMIENTO INFINITO

to. Las armas suelen caerse de las manos, pero respetan tanto la serie que quién soy yo para fijarme en nimiedades. Eso si, en USA ya están tan carajeados que sólo les falta editar a Picard en el baño de la Enterprise. Acá pueden conseguir a la tripulación compléta con dos trajes diferentes, cuatro modelos de Borgs distintos y otras maravillitas (Guinan con el clásico ajedrez multinivel de la serie original, que placer) que busconearán como enanos, claro. Para ir términando: como ya no deben tener plata si compraron todo lo qué les recomende, les doy dos datos: en el nuevo local enorme del Club del Comic van a conseguir por $12 (en otros lados salen $20), los Steel Mutants, dos X-Men metálicos y articulados por paquete. Son copados, especialmente el Gambit nueva matriz. El dato anterior fue para que gasten poco, este es para que junten mucha mucha plata. Temáticos, besadme los pies. Salen de vuélta los muñecos originales de Star Wars!!! Síii, esos que no podés con-

© Lucas Films

seguir, esos por los que te cobran fortunas hechos moco y sin armas, son parte del lanzamiento de la próxima trilogía de películas de La Guerra de las Galaxias. Esto genera un ascenso masivo en los catálogos de cualquier porquería que sea merchandising de Star Wars y por eso reaparece la colección posiblemente más buscada en nuestro país. La emoción me hace lagrimear. ¿Querían datos de Star Wars? Ahí tienen. Que la Fuerza los acompañe, muñecos!

JUEGOS DE ROL

por Mr. Master

Como les vengo prometiendo desde hace dos meses, hoy vamos a conocer los lugares donde jugar (y comprar) Juegos de Rol.

Empezamos por un grupo que se mueve mucho por el Rol. Game Masters de alquiler, organizadores de CONJUROS (Concilio de JUgadores de ROl), editores de la revista "¿De qué?" (específica de los JdR), encargados de talleres para GMs, los amigos de "Juegos De Qué?" pueden ayudarte en el 46-2293, el 775-8754 o el 781-4923. Para escribirles, podés hacerlo a la casilla de correo 5346, CP 1000, Correo Central. Otro grupo de roleros se juntan bajo el nombre de "La Cofradía del Sur" y son de organizar reuniones a menudo. Teléfono 855-4144 o fax 784-1723. Otros lugares donde se desarrollan partidas de rol (y donde podés comprar juegos y accesorios) son: el Club del Comic en su nuevo local de Montevideo 27 o Planeta Comic en Montevideo 252. Gil Galad es un negocio dedicado a los JdR, con muy buenos precios en el 433-1739, 631-2786 y por fax al 331-3222. Las librerías Santa Fe, ubicadas sobre esa avenida porteña (y en un shopping vecino), poseen un gran stock de juegos. También un negocio de comics de la Galería Bond Street exhibe algo del rubro. Después hay locales que venden miniaturas de plomo, esto es, enanos, guerreros, hobbits, dragones, orcos y demás personajes, de más o menos cuatro centímetros, muy bien logrados y pintados, para ubicar a los personajes dentro de los mapas en las historias; pero nosotros todavía no los necesitamos. Son muy decorativos, pero no necesarios.

Bien. Cumplí con esto. Ya pueden ir a jugar, o a ver jugar, o a comprar Juegos de Rol y largarse con este emocionante y entretenido pasatiempo, que como dice Mauro Viale, "mata". En el número que viene, un mini-juego de rol para que empecemos a divertirnos!

AMIENTOINFINITOCEBA

CORREO

POR ANDRES ACCORSI

Las cartas de los lectores siguen inundando nuestros escritorios! Es increíble! Como que sigamos así, vamos a tener que hacer una revista para las notas y otra para contestar las cartas! Respecto del nombre de esta sección, seguimos en la búsqueda de un título que nos guste a todos. A ver si ponen neuronas a la obra y se inventan uno bien copado, okey?
Quiero empezar la sección de hoy agradeciendo la carta de Alejandro Alonso y Andrés Urtubey, nuestros amigos de la revista Axxón, creadores de las Crónicas desde la Garrafa Virtual. Otra carta que mucho agradecemos pero que es impu blicable tanto por su extensión como por lo inexpugnable de su caligrafía es la de Horst, de Monte Grande. De todos modos, amigo Horst, leímos la carta, nos alegraron tus elogios y lamentamos que no te guste el Cazador. En algún rincón de esta sección debe haber un dibujo tuyo. Gracias también a Andrés Guaragna, de Capital, cebado de Lobo y anti-Marvel declarado. Otra carta sumamente elogiosa es la de Ignacio y Javier Fernández Paupy, de Capital, fans de Cazador y enemigos de Charlas en el Parque. Muchísimas gracias, chicos, y busquen las respuestas a sus preguntas en El Oráculo. Tampoco ahorra en elogios para con nosotros la carta de Mariano Iglesias, cebado de Superman, Batman, Spider-Man, Hulk y James Bond, que inivita a todos los comiqueros a escribirle a: Av.Cabildo 3072, PB "G" (1429), Capital. Te: 701-3346. Gracias, Mariano.
Ahora sí, una cartita que quedó pendiente del No 1 y después largamos con todo!

Muchachos de Comiqueando:
Me tomó un tiempo para escribirles y espero que algunas de mis observaciones les sirvan como ayuda o como simple opinión. Cuando vi el primer número en el Parque Rivadavia, me llamó la atención y no hice nada mejor que comprarlo. La revista tiene cosas muy buenas como los reportajes (excelente el que le hicieron a John Byrne) o como el lugar que le dan a la historieta argentina (bien pensado). Mis comienzos en el mundo del comic fueron con Hora Cero, que terminó cerrando. Era una buena revista, pero que se le va a hacer... Al tiempo me enganché con Editorial Perfil, leyendo Año Uno, los primeros números de Superman del "Johnny" y tiempo despues, la excelente obra de Frank Miller, Dark Knight.
Mi hermano Abel (muy vivo él) estudia dibujo en la "escuelita" de Horacio Lalia, a quien tuve el gran honor de conocer y por eso vuelvo a remarcar que hacen muy bien en usar la revista como medio de difusión de la historieta argentina.
Me encantó el informe sobre Ren y Stimpy, La Revancha de Superman y excelente lo de El Eternauta, símbolo y sello de Oesterheld. Me gusta La Verdulería (muy buenos esos datos).
Por último, les pido que hagan las cosas con un poco de voluntad y con todas las ganas posibles. Esto les permitirá tenerme a mí y a muchos lectores de su lado (por cierto, hice que 9 de mis amigos la compraran y les encantó). Quiero pedirles que sigan así y no se detengan. Yo sé que pueden hacerlo mejor todavía. Felicitaciones y les deseo mucha suerte en sus publicaciones. El primer número fue un buen comienzo. Sigan así.

Walter Rousseau. Capital

Dibujo de Ignacio Fernandez

Quedate tranquilo, Walter, que ganas es lo que nos sobra. Me alegro que te haya gustado la revista y que sepas reconocer el esfuerzo que hacemos por difundir y alentar a la gloriosa historieta argentina que, como todos sabemos, está atravesando un momento difícil. ¡Así que nos conseguiste nueve lectores más? Ya mismo te nombro accionista honorario de la empresa...y el resto, a seguir el ejemplo de Walter!

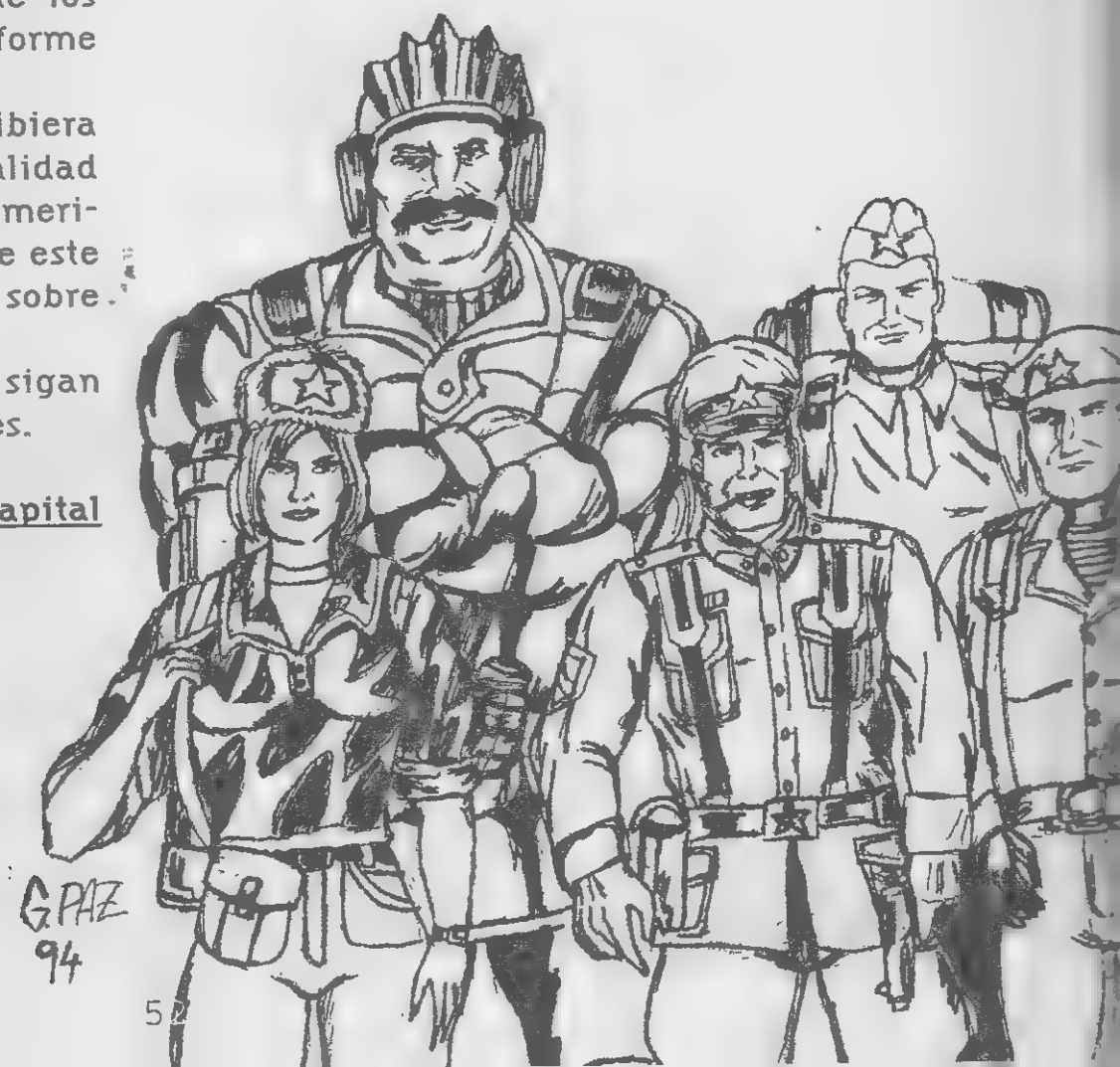
Queridos Amigos de Comiqueando:
Mi nombre es Gustavo Paz, tengo 18 años y desde muy chico soy fanático de los comics. Cuando descubrí el No 2 en un kiosco de Corrientes fue un verdadero hallazgo y la curiosidad me llevó a tomarlo y hojearlo. Al ver las notas sobre Robotech y X-Men decidí comprarlo. Cuando lo leí más a fondo en casa, me pareció increíble ver una revista argentina que se dedique a hablar sobre los comics con tanta buena información y conocimiento sobre la materia.
En nuestro país los comics son poco populares entre la gente. Para algunos giles que no saben nada de historietas, los que leemos comics somos unos pendejos infantiles. Un comic es un arte y también es una industria que podría darle laburo a mucha gente. Pero a las editoriales no les calienta mucho, porque prefieren editar esas revistas gilas que hablan sobre la vida de los famosos. Bueno, creo que ya me estoy yendo por las ramas...
En el No 2, ustedes piden que les mandemos sugerencias y que les digamos que nos gusta y que no. En primer lugar me gusta absolutamente todo, las secciones, las notas, los reportajes, los rankings... Lo que no me gusto fue que en el No 2 le dieron mucha bolilla a DC y a Batman y en el Top Ten le dieron con un fierro a Spider-Man. De más está decir que soy un fanático de la Marvel y de Papá Lee y que todo lo demás me parece una caca. También me gustan los mangas japoneses que publica la excelente editorial española Forum.
Me pareció excelente La Verdulería, donde el Dr.Mule le daba palazos a esa basura concheta de Generación-X, que por suerte no tiene nada que ver con X-Men. Quiero que le hagan llegar mis felicitaciones a Andres Accorsi por su informe sobre los X-Men pero sobre todo por la grandiosa nota sobre Robotech, uno de los grandes mitos en mi vida. Fue un informe completísimo y revelador.
Me gustaría que en el futuro Andrés escribiera sobre el dibujo animado (que en realidad primero fue un comic) G.I.Joe, a real american hero, y si quieren consultarme sobre este tema, háganlo ya que yo conozco algo sobre los Joes.
Saludos a todo el staff de Comiqueando, sigan adelante y que la fuerza este con ustedes.

Gustavo Paz. Capital

Gracias, Gustavo, por tu carta y tus dibujos. Es una lástima que consideres "caca" a todo lo que no sea de Marvel, porque te estás perdiendo de leer un montón de cosas excelentes. Y cuantas más cosas te niegues a leer porque no son de Marvel, más te acercarás a la gilada que no sabe nada y descalifica a los comics sin leerlos. Si mal no recuerdo, G.I.Joe empezó como línea de muñecos, después pasó al dibujo animado y recién en tercer término se convirtió en historieta. Corregidme si me equivoco.
Claudio Vázquez, que también nos escribió para el No 1 nos manda su propia teoría sobre el origen de Doomsday (tan errónea como las tres que esbozamos nosotros) y pide que publiquemos su dirección para le escriban los comiqueros que quieran cartearse con el: Av.Gaona 3721, PB 3 (1416), Capital. Gracias, Claudio, y hasta la próxima.

Impresionante! Espectacular! Asombroso! El equipo formado por Rafael de la Iglesia, Andrés y Diego Accorsi, Fernando García, Hernán Ostuni, Mr.Master, Dr.MÜle, Dr.Sax y Alejandro Tancredi es genial. La calidad y las tapas de la revista son de prima (la cagada el precio, un poco caro). Las notas sobre los Elseworlds y Superman son completísimas. Cazador, ídolo (me imagino que no se va a ir nunca). Las mejores secciones son La Página del Avechucho y La Verdulería.
Preguntas:
1) Aparte de X-Men, ¿de que grupos hablarán?
2) ¿Hablarán sobre Spawn?
3) Quisiera que esta revista tenga un Chismes & Comentarios sobre los personajes de hoy en día.
Les deseo la mejor de las suertes. Saludos

Eduardo Parera. Burzaco



Dibujo de Gustavo Paz

Otra carta elogiosa y van... Gracias, Edu, por tanto cumplido desmedido. El Cazador va a estar siempre. Lo del precio, ni hablar. Es baratísimo si tenés en cuenta la cantidad de páginas y la calidad del papel y la impresión. Respecto de tus preguntas: 1) Falta tanto para terminar la historia de los X-Men, que todavía ni se nos ocurrió pensar en el segundo. 2) Supongo que sí. 3) Chismes & Comentarios es exclusiva de Editorial Perfil. Información sobre los personajes actuales, hay a patadas en todas las secciones. Volvé a escribir y seguí dibujando!

Sres.de Comiqueando:
Felicitaciones y gracias por el No 1 de Comiqueando. La revista está bien alimentada y muy nutrida, pero espero que engorde un poco más (bueno, ya me cebE y empecE a criticar). Fuera de toda formalidad, la revista está joya.
Los comics de Cazador están de re-chupete y el primero me hizo acordar al cara de culo que atiende el Club del Comic todos los sábados. Ojalá que un día se encuentre con Cazador.
Otra cosa que me pareció muy buena es que las críticas no están compradas (o por lo menos, eso parece), no como en otras revistas, que en vez de decir que algo es una mierda dicen que está término medio.
Pero bueno, llegó el momento de criticar y empiezo por el índice. Podrían poner dibujos diferentes a los de las notas! En la nota de Lapiz Japonés no entiendo por qué Quaker les hace juicio, ya que en la foto no pude descifrar quE es lo que sucede. Muy lindo el título de "Cuando los Universos ******". Al parecer no sólo los universos "chocan". Se me hace que al dibujo de Superman con Doomsday atrás lo rebanaron un poquito. Y tenía algunas otras, pero con el N2 mejoraron. Se me acaba la hoja, así que me despido. Chau, che, hasta la próxima.

Pablo Andreetta. Berazategui

Dibujo de Pablo Andreetta

Debo confesar, Pablo, que hacía años que no veía tantas faltas de ortografía juntas. De terror. Te cuento que el cara de culo del Club del Comic no es otro que nuestro amigo Gabriel "Cabeza" García, el ser más amargo que Dios vomitó sobre la Tierra. Respecto de tus quejas, trataremos de mejorar el índice y la calidad de reproducción de las imágenes. Y no, las críticas no son pagadas.

Sr.Director de Comiqueando
Dr.Andrés Accorsi:
Ver la publicidad de vuestra revista en los comics DC/Perfil fue una gran noticia. Lo de ustedes fue y es llenar un espacio vacante entre los comiqueros argentinos que sólo podíamos acceder a la edición española de Comics Scene para enterarnos de las últimas novedades del mundo de los comics. O si no, debíamos tratar de conseguir Wizard o Comic Book Collector, lo cual en nuestra ciudad es tan difícil como encontrar el antídoto para el envenenamiento por plomo si uno es daxamita.
Del contenido de los dos números que han salido, lo destacable a mi entender son las siguientes notas o columnas: X-Men, sólo para X-pertos (un trabajo x-celente), los reportajes a Byrne y Trillo, La Verdadera Historia de Robotech (clarificador a más no poder de esta gran historia) y la mención de honor con medalla al mérito a El Ilustre Desconocido de Botticelli. Todo lo demás es de bueno para arriba, salvo (y perdonen) Charlas en el Parque, demasiado de vuestra intimidad. Casi me olvido (creo que es porque todavía me estoy matando de risa): Genial El Cazador. Ver a esos duros entre los duros en desgracia fue lo más gracioso que dio el comic desde que estaba Quislet en la grandiosa Legión de Superhéroes.
No queriéndolos aburrir más, sólo deseo que sigan en este camino y que el correo se transforme en un espacio donde podamos opinar todos los comiqueros, sin caer en ridículas disquisiciones sobre si tal o cual editorial, como si el Arte (y el comic lo es) fuera un mero Boca-River. Como pedido, quisiera hacer el siguiente: Publiquen una serie de notas (al estilo X-Men, sólo para X-pertos) de los héroes caídos del Universo DC y del Universo Marvel y otra sobre la única e inigualable Legión de Superhéroes, en especial de la etapa que se inició en 1989 y de la que creo que los fans de la Legión (o por lo menos yo) desconozco casi todo.
Ahora si, me despido de Ud. y de todo el staff de Comiqueando, convencido de que están marcando un hito en nuestro país. Chau y gracias por su revista.

Gustavo Vela. Mar del Plata

Y gracias a vos, Gustavo, por tu carta! QuE manera de repartir flores, viejo! ¿Por quE me llamás "Doctor"? En todo caso, Licenciado... Nos alegra muchísimo estar haciendo un producto que te complace tanto. Respecto de las notas sobre la Legión...no nos tientes. Ya es de público conocimiento que acá somos todos cebados de esa gloriosa institución.
Gracias otra vez y hasta pronto!

A quien corresponda:
Como ya se habrán percatado, mi nombre es, ni más ni menos, Fernando Campilongo. Si! El mismo que aparece en los agradecimientos del N2. Debido a este honor (que espero poder seguir manteniendo con el correr de los números), me decidí a escribirles.
Empiezo con algunas peticiones y comentarios cruelmente estúpidos:
a)¿Van a publicar Crisis? (Bwa-ha-ha-ha!!)
b) La verdad es que yo no soy Fernando C.! Soy Esteban Espósito que, como Weirdo y Rascomix no me publican las cartas, les vengo a romper soberanamente las pelotas a ustedes. (Jua-jua-ja!!)
Comentarios del Número 1: La editorial, directa, concisa, bastante bien. Miki Morto, muy bueno. Cazador...espectaculaaaaar!. Los reportajes, perfectos. Columnas, comentarios, comic de nunca acabar, secciones fijas y demás, muy bueno. Calificación: 8 con creces.
Comentarios del Número 2: Editorial, casi se me escapa una lágrima (que le voy a hacer, soy un tipo muy emotivo). Miki Morto, mejor que en el 1. Cazador, te toca adentro. ¿Quién no tuvo un domingo como ese?. Reportajes, muy buenos (aguante Don Martin). Columnas y otros, tal como me gustan.
La Verdulería...espectaculaaaaar!.
Calificación: 9.
Sugerencias: No se duerman en los laureles, el camino es largo y la paz es la muerte. ¿Que tal un curso de tute?. Vigilen que las máquinas nunca estEn bajas en toner como en el N2.
Peticiones: Un Cebamiento Infinito especial con todos los artículos de Star Wars. Un especial sobre todos los comics que salieron de Star Wars. Un Pantallazos especial con las nuevas películas de Star Wars que va a hacer George Lucas. Y sobre todo, que me pasen este aviso cuanto antes: "Compro artículos sobre Star Wars, sobre todo muñecos y vehículos originales. Escribir a: Fernando Campilongo, Zapiola 531, Turdera (1834). En lo posible, adjuntar número telefónico". Bueno, ya está. Como se habrán dado cuenta, soy un enfermo mental de 17 años totalmente cebado con Star Wars.
Y se va terminando esta carta, no sin antes felicitarlos a todos por lograr un producto de buena calidad y una revista realmente necesaria (con el Megacomix de la Skorpio no me bastaba). Os saludo atentamente y sigan así. Que la Fuerza os acompañe!

Fernando Campilongo. Turdera

Otro que nos desea no sé qué cosa de la Fuerza! Parece que Star Wars ha destruído más mentes de las que uno suponía. Bien, Fernando, gracias por tus conceptos y quedate tranquilo, que tomamos nota de tus sugerencias. El curso de tute, sin ir más lejos, debuta el mes que viene. El Dr.Sax promete investigar el tema de los muñecos de Star Wars para preparar un informe "espectaculaaaar". Esperamos recibir más cartas tuyas y ninguna de los giles que les escriben a Weirdo y Rascomix para preguntar (en serio) si van a publicar Crisis.
Bueno, lamento comunicarles que hasta aquí ha llegado este espacio, al menos por este mes. Me quedan en carpeta un par de cartas más, que seguramente contestaremos el mes que viene. Seguimos a la espera de cartas, consultas para el Oráculo y para Juan Zanotto, votos para los Top Tens, votos para el Bottom Ten y dibujos para ilustrar estas páginas. Manden lo que se les antoje (si es en efectivo, mejor) a Av.Forest 536, piso 8, oficina 43, CP 1427, Capital. Gracias a todos y hasta la próxima.

ANARKOMIX

EL ILUSTRE DESCONOCIDO

Nunca me cuestioné si hicimos bien. Nadie lo hacía en aquellos tiempos. Vivir el dorado sueño de ser un "vigilante nocturno", ser un maldito superhéroe. Soy el Pastor Flannagan, alguna vez me llamó Claude Darrieux y fui un brillante ingeniero nuclear. Pero mi mujer fue asesinada el día de mi boda en un atentado automovilístico. Loco de dolor, busqué venganza disfrazado de calavera. Luego de cumplir mi sangrienta tarea, escapé enloquecido a China.

Allí un cura se apiadó de mí, me tomó bajo su protección y me dio esta nueva identidad. Cuando él murió a manos de una oscura secta china, sentí la senda firme del destino enfrentándome otra vez al crimen. Así nació Skorpio. Unos raros anteojos, sombrero, piloto, pañuelo y ya estaba; un auténtico héroe de historieta. En poco tiempo arrasé con la secta criminal, pero necesitaba un rincón bien podrido donde Skorpio pudiera actuar sin límites.

Así caí en el Bronx, donde una noche me topé con Matt Robinson, un muchacho negro huérfano, criado en el rigor de la calle. Había escapado de las garras de la mafia y estaba desfalleciente en el puerto. La anciana Mama Blum lo recibió como a un hijo y él respondió a este amor convirtiéndose en un gran estudiante y un magnífico atleta. Seguí su evolución en secreto, hasta la muerte de Mama Blum. Entonces, ensombrecido por la pena, Matt vagó por las calles buscando justicia. Allí nos reencontramos, hablamos y decidimos unirnos. Juntos llevamos a la cima la leyenda de Skorpio.

Capos mafiosos, narcos, asesinos y corruptos, todos en algún momento fueron destrozados por la ley de Skorpio. Muchos ricos y pobres, santos y no tanto, le debían la vida. Matt se encargaba del trabajo pesado. Salía de noche a cara limpia, (vestido de negro, con guantes amarillos) a repartir piñas y patadas. Yo hacía el trabajo fino, entre los baldíos y la alta sociedad, siempre ayudados por el nostálgico sargento Hieronimus Bosch, empecinado con descubrir la identidad de Skorpio.

Fueron tiempos de gloria. No había chico en el Bronx que no admirara la negra figura de Skorpio. Habíamos olvidado que nada es eterno hasta aquel día. Luego de haberle dado un duro golpe a la mafia, Matt y la sargento Ettie Rowland se habían enamorado. Una semana después, se casaron a escondidas. Cuando regresaban felices en el auto, una ráfaga de ametralladora acabó con Ettie e hirió gravemente a Matt. Decidimos terminar con todo. Del mismo modo en que había nacido, Skorpio desapareció para siempre.

Matt se recuperó y ahora ayuda a una maestrita del barrio. Yo he vuelto a lo mío. A veces pienso si fue bueno lo que hicimos. Tal vez no. No fue bueno para Matt, tampoco para mí. Tal vez sólo fuimos dos patéticos hijos de la venganza buscando una revancha oscura e imposible.

Hernán Botticelli

© Collins/Garcia Seijas

NO! LA FIESTA DE CUMPLEANOS NO!

Más autores y autoras de comics que cumplen años en Agosto y a los que queremos saludar. Seguramente nos estamos olvidando de más de uno, así que el que sepa de algún otro, por favor avísenos. Como siempre, no decimos cuántos años cumplen, para no mandarlos al frente.

1/8: Dino Battaglia

4/8: Guillermo Mordillo y Joey Cavalieri

6/8: Ed Hannigan

7/8: Mark Bagley

8/8: Dwayne Turner

9/8: Rick Leonardi y Bob McLeod

11/8: Lizán y Jim Lee

13/8: Bret Blevins

17/8: Trina Robbins, John Romita Jr. y Sempe

19/8: Eduardo Ferro y Jacques Lob

21/8: Tabaré, Marie Severin y Francis Masse

23/8: Terry Austin y Chris Bachalo

24/8: Scott Lobdell

26/8: Rick Parker

27/8: Dennis Kitchen

30/8: Robert Crumb y Jacques Tardi

WOLVERINE YA TIENE DUENO !!!

Se llama Gustavo García, vive en Avellaneda y su cupón con las cuatro respuestas correctas fue el favorecido por el sorteo que hicimos el día 12 de Julio. Gustavo se lleva, entonces, el cotizado Wolverine de cartón para poner en su pieza.

Pero además, en un acto de bondad infinita (nuestra y del Club del Comic, que organizó el concurso) hemos asignado no sólo un segundo premio, sino también un tercero. El Segundo Premio (que consiste en los álbumes Estado de Gracia y Aventura de la Jungla) le correspondió a Nicolas Crosta, de Capital. El Tercer Premio (Estado de Gracia), viaja a Mar del Plata, más precisamente a la casa de Guillermo Salinas. Felicitaciones a todos!

Además de los afortunados ganadores, participaron en el sorteo los cupones de Jose Martín Maggi, Matías Bazán, Martín Zubiaguirre, Francisco Zamora, Gustavo Paz, Claudio Herrera, Javier González, Alicia Di Julio, Edgardo Zabalegui, Gustavo Vela, Marcelo Varela, Ariel De Bernardi, Daniel Barragán, Gustavo Conforti y Luciano Patitucci.

Ellos contestaron bien las cuatro preguntas, es decir: En la 1, marcaron Incredible Hulk No 181; en la 2, Logan; en la 3, adamiantum y en la 4, Mariko. Todos los concursantes que listamos a continuación quedaron afuera del sorteo por contestar mal las preguntas. Y lo más curioso, todos se equivocaron en la misma. Estos son los que creyeron que Wolverine apareció por primera vez en el Giant Size X-Men No 1: Diego Cirulli, Eduardo Parera, Carlos Costas, Fernando Campilongo, Alejandro Moreno, Nicolás, Santiago y Eduardo Cabrera, Alejandro y Juan Fresno, Anahí y Gustavo Campanelli y Carlos Irusta. Una lástima, muchachos. Más suerte la proxima vez.

En nombre nuestro y del Club del Comic, gracias a todos por participar!

ANARKOMIX EL ORACULO

Siguen llegando las preguntas y seguimos develando las incógnitas que retumban en las mentes comiqueras. Si hay una duda que amenaza con devorarse tus sesos, escribí ya a esta sección.

-Infinitas son las preguntas de Ignacio y Javier Fernandez Paupy:

1) ¿Cuál es la mejor novela gráfica de DC, Marvel, Image y Dark Horse?

2)¿Cuántos años tienen Batman, Superman, Hulk, Spider-Man y Joker?

3)¿Quién ganó más premios? ¿Brian Bolland o Simon Bisley?

4)¿Cuáles son los premios más importantes?

5)¿Cuántas series publican por mes DC, Marvel, Image y Dark Horse?

6)¿Cuáles son los mejores trabajos de Moebius, Bisley, Bolland, Breccia y

Oswal? **Respuestas:** 1) De DC, probablemente The Killing Joke.
De Marvel nos gusta Daredevil: Love & War. De Image conocemos una sóla, Spawn/ Batman. De Dark Horse nos gusta Aliens: Salvation.
2) Batman, Hulk y Joker deben andar cerca de los 35 o 36 años. Superman debe tener 33 o 34 y Spider-Man 27 o 28.
3) Suponemos que Brian Bolland.
4) Depende de los países. En España el más grosso es el del Saló de Barcelona, en Inglaterra los Eagle, en Francia el del Salón de AngoulÇme y en EEUU el Inkpot, los Eisner, los Harvey, los de la CBG y los de la National Cartoonists Association.
5) Varía según los meses. Para Agosto DC anunció 64, Marvel 102, Image 28 y Dark Horse 33, sin contar anuales, especiales ni recopilaciones.
6) De Moebius recomendamos la saga del Incal; de Bisley, la saga de Slaine; de Bolland, The Killing Joke; de Alberto Breccia, Buscavidas y Perramus; y de Oswal, Sónoman o Big Rag.

-Pablo Andreetta pregunta: ¿Quién o qué es Venom?
Respuesta: Venom está compuesto por Eddie Brock (un humano sin poderes, mentalmente inestable) y un symbiote. Este último es una forma de vida alienígena que tomó la forma de un traje-araña para que Spider-Man se lo pusiera y así venir a la Tierra desde el planeta donde se peleó la primera Secret Wars. Cuando Spidey se avivó de que el "traje" tenía vida propia (y pésimas intenciones) se deshizo de él y así fue a parar a manos de Eddie.

Gustavo Vela pregunta:
1)¿Dónde están la primera aparición y el origen del Robotman del All-Star Squadron? 2)¿En qué comic muere el Batman de Tierra II?
Respuestas: 1) La primera aparición fue en Star Spangled Comics No 7, de Abril de 1942. La mejor versión del origen es la que apareció en All-Star Squadron No 63. 2) En Adventure Comics No 462.

CROSSOVERS

Esta es una nueva mini-sección donde listaremos en perfecto orden cronológico todos los capítulos que componen las más importantes sagas crossovereadas de la última década. Arrancamos con Legends (DC, 1986).

1) Batman No 401
2) Detective Comics No 568
3) Legends No 1
4) Green Lantern Corps No 207
5) Legends No 2
6) Cosmic Boy No 1
7) Justice League of America No 258
8) Secret Origins No 10
9) Firestorm No 55
10) Legends No 3
11) Cosmic Boy No 2
12) Blue Beetle No 9
13) Justice League of America No 259
14) Firestorm No 56
15) Warlord No 114
16) Legends No 4
17) Cosmic Boy No 3
18) Justice League of America No 259
19) Superman No 3
20) Adventures of Superman No 526
21) Action Comics No 586
22) Warlord No 115
23) Blue Beetle No 10
24) Legends No 5
25) Cosmic Boy No 4
26) Justice League of America No 261
27) Legends No 6
28) Secret Origins No 14

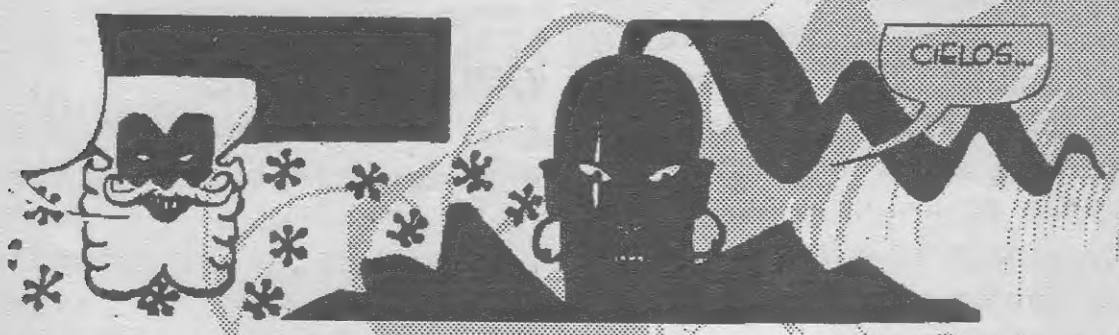
"G.K.Chesterton es un escritor que influyó en mi obra, Jorge Luis Borges es otro, Lord Dunsany es otro. Alan Moore es más una inspiración que una influencia. No creo que Alan me haya influenciado porque cuando empecé a leer sus cosas, yo ya yenia 25 años.
Pero Alan fue definitivamente influyente, porque lo que él dijo fue "Se puede hacer cualquier cosa. Se pueden hacer comics para adultos. Se puede hacer que el comic sea tan sofisticado y tan interesante como cualquier otro medio".

Neil Gaiman

ANARKOMIX TOPTENS

Seguimos sumando los votos de los lectores y armando entre todos los rankings de Comiqueando. Escribinos ya para votar por tus favoritos!

MEJOR DIBUJANTE ARGENTINO



© Alcatena

1. **QUIQUE ALCATENA (Skorpio, DC, Marvel)**
2. Carlos Meglia (Cybersix)
3. Enrique Breccia (Skorpio)
4. Eduardo Risso (N.N.)
5. Leonardo Manco (Hellstorm)
6. Pez (proyectos confidenciales)
7. Los Cazadores (Lucas, Ramirez, Olivetti & Cascioli)
8. Cacho Mandrafina (Nippur)
9. Jorge Zaffino (Marvel, Milestone)
10. Juan Zanotto (Skorpio)

MEJOR VILLANO

© DC Comics

1. **JOKER (DC)**
2. Darkseid (DC)
3. Magneto (Marvel)
4. Thanos (Marvel)
5. Lex Luthor (DC)
6. Catwoman (DC)
7. Dr. Doom (Marvel)
8. Glorith/ Time Trapper (DC)
9. Doomsday (DC)
10. Eclipso (DC)

MEJOR ARTISTA INTEGRAL

© Frank Miller

1. **FRANK MILLER (Sin City)**
2. John Byrne (Next Men, Babe)
3. Mike Mignola (Hellboy)
4. Howard Chaykin (Power & Glory)
5. Sergio Aragones (Groo)
6. Peter Bagge (Hate)
7. Matt Wagner (Grendel)
8. Dave Sim (Cerebus)
9. Keith Giffen (Trencher)
10. Erik Larsen (Savage Dragon)

MEJOR GRUPO

© DC Comics

1. **LEGION OF SUPERHEROES (DC)**
2. Legionnaires (DC)
3. Next Men (Dark Horse)
4. Justice League (DC)
5. Pantheon (Marvel)
6. Outsiders (DC)
7. Freak Force (Image)
8. X-Men (Marvel)
9. Team Titans (DC)
10. Freex (Ultraverse)

"A mí no me molestan los superhéroes. Me molesta que sean lo que más vende y que los que salen a hacer algo distinto no venden y desaparecen".

Beto Hernández

COMIQUEANDO #5